

Pengaruh Media Permainan *Ludo Bullying* terhadap Pemahaman Perundungan pada Remaja

Khaliza Ghina Shabrina¹, Rochani², Alfandy Warih Handoyo³

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

Email: 2285210019@untirta.ac.id

Abstrak

Fenomena perundungan atau *bullying* masih menjadi masalah signifikan, termasuk di lingkungan pendidikan berbasis *boarding school* seperti pondok pesantren. Santri sering kali mengalami perundungan verbal dan relasional yang dikemas dalam interaksi sosial dan relasi senior-junior. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media permainan *ludo bullying* terhadap pemahaman perundungan pada remaja. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian adalah santri kelas VII di Pondok Pesantren Modern Sahid Bogor. Teknik pengumpulan data menggunakan angket skala pemahaman perundungan, yang telah diuji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan menggunakan uji *N-Gain* dan *Mann-Whitney*. Hasil penelitian menunjukkan, bahwa terdapat perbedaan signifikan antara tingkat pemahaman perundungan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen serta perbedaan peningkatan pemahaman kelompok eksperimen yang menggunakan media permainan *ludo bullying* dan kelompok kontrol dengan metode ceramah. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan *ludo bullying* efektif dalam meningkatkan pemahaman remaja tentang perundungan. Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya inovasi media dalam layanan bimbingan kelompok untuk mengedukasi remaja mengenai perundungan sebagai bagian dari upaya preventif.

Kata Kunci: Bimbingan Kelompok, *Ludo Bullying*, Media Permainan, Pemahaman Perundungan, Remaja

Abstract

The phenomenon of bullying is still a significant problem, including in boarding school-based education environments such as Islamic boarding schools. Students often experience verbal and relational bullying that is packaged in social interactions and senior-junior relationships. This study aims to determine the effect of the ludo bullying game media on the understanding of bullying in adolescents. The method used in this study was a quasi-experimental design with a non-equivalent control group design. The subjects of the study were grade VII students at the Sahid Modern Islamic Boarding School in Bogor. The data collection technique used a bullying understanding scale questionnaire, which had been validated by experts. Data analysis was carried out using the N-Gain and Mann-Whitney U tests. The results showed that there was a significant difference between the level of understanding of bullying before and after treatment was given to the experimental group. This finding indicates that the ludo bullying game media is effective in increasing adolescents' understanding of bullying. The implication of this study is the importance of media innovation in group guidance services to educate adolescents about bullying as part of preventive efforts.

Keywords: Group Guidance, *Ludo Bullying*, Game Media, Understanding Bullying, Teenagers

Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara sebagaimana diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Rachma, 2022). Salah satu

aspek penting dalam pendidikan adalah pembentukan karakter peserta didik yang mencakup perilaku, tata krama, kesopanan, dan nilai-nilai moral. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal berperan signifikan dalam proses ini karena tidak hanya berfungsi sebagai tempat transfer ilmu, tetapi juga sebagai arena pembentukan nilai dan etika (Sapitri et al., 2023).

Namun demikian, berbagai fenomena menunjukkan bahwa kekerasan dalam lingkungan pendidikan masih menjadi permasalahan serius. Kekerasan, baik antara peserta didik maupun antara guru dan peserta didik, kerap terjadi di berbagai institusi pendidikan, termasuk di Indonesia (Yusni & Marlina Bakri, 2022). Pesantren sebagai lembaga pendidikan nonformal yang dikenal menekankan pada pendidikan moral dan religius, seharusnya menjadi tempat yang bebas dari kekerasan. Namun, dalam praktiknya, kekerasan dan perundungan tetap ditemukan di lingkungan pesantren. Perundungan merupakan masalah serius di dunia pendidikan, termasuk di lingkungan pesantren yang menerapkan sistem *boarding school*. Meskipun pesantren menekankan pendidikan moral dan sopan santun, perilaku perundungan verbal dan relasional tetap terjadi di antara santri (Suzanna et al., 2023).

Menurut Olweus (Widyastuti & Soesanto, 2023), perundungan didefinisikan sebagai tindakan agresif yang sengaja melukai atau membuat korban tidak nyaman sehingga terjadi ketidakseimbangan kekuatan dan korban sulit membela diri dan tidak memiliki dukungan untuk menentang perlakuan tersebut. Terdapat tiga jenis perundungan yaitu: perundungan fisik termasuk menampar, memukul, pemerasan atau tuntutan memaksa; perundungan verbal termasuk ejekan, gosip, dan umpatan; dan perundungan sosial termasuk intimidasi, pengucilan, dan diskriminasi. Terlepas dari kenyataan bahwa sebagian besar orang mengalami perasaan yang sama, cara setiap orang mengalaminya setiap hari bergantung pada bagaimana mereka bereaksi terhadapnya (Junita et al dalam Widyastuti & Soesanto, 2023).

Remaja yang berusia 13-18 tahun menjadi kelompok yang rentan karena pada masa ini merupakan tahap penting dalam pembentukan identitas sosial dan moral (Kasenda et al., 2023; Fitronella & Dasalinda, 2024). Struktur hierarkis senior-junior berpotensi menciptakan ketidakseimbangan kekuasaan yang menjadi latar belakang perundungan (Fadilah et al., 2023). Data dari KemenPPPA, menunjukkan peningkatan kasus kekerasan anak, termasuk perundungan, di pesantren selama beberapa tahun terakhir (Simfoni-PPA, 2024). Santri dengan karakteristik pendiam dan penurut cenderung menjadi korban, dan dampak dari perundungan dapat berupa trauma, ketidaknyamanan, hingga keinginan keluar dari lingkungan pendidikan (Emilda, 2022).

Pemahaman tentang perundungan menjadi salah satu faktor penting dalam pencegahan perilaku ini. Pemahaman mencakup pengetahuan definisi dan bentuk perundungan (Bloom, 1956; Fauziah, 2023). Penanaman nilai ini dapat dilakukan melalui layanan bimbingan kelompok dengan pendekatan inovatif, seperti penggunaan media permainan *Ludo Bullying*, yang dapat meningkatkan partisipasi dan pemahaman peserta (Hartanti, 2022; Fauziah, 2023). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh media permainan *Ludo Bullying* dalam meningkatkan pemahaman perundungan pada remaja, khususnya santri kelas VII di Pondok Pesantren Modern Sahid Bogor.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh santri kelas VII di Pondok Pesantren Modern Sahid Bogor. Sampel dipilih secara *purposive sampling* dan terdiri atas dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kedua kelompok tersebut akan dilakukan pengukuran dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Pertama dilakukan pengukuran (*pre-test*) yakni pengumpulan data peserta didik yang memiliki pemahaman rendah tentang perundungan dan belum mendapatkan perlakuan. Kemudian pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *ludo bullying*, tidak seperti kelompok eksperimen, kelompok kontrol tidak diberikan *treatment* sepenuhnya. Setelah itu, pengukuran kembali (*post-test*) yakni untuk mengukur tingkat pemahaman perundungan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan.

Instrumen penelitian berupa angket pemahaman perundungan yang sudah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data menggunakan statistik deskriptif yaitu uji *N-Gain* untuk mengukur peningkatan hasil kognitif sebelum dan setelah diberikan perlakuan dan uji *Mann-Whitney* untuk mengetahui terdapat perbedaan atau tidak antara 2 sampel (kelompok kontrol dan kelompok eksperimen).

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan skor pemahaman perundungan pada kelompok eksperimen setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *ludo bullying*.

Tabel 1. Hasil Pre-test dan Post Test Kelompok Eksperimen Pemahaman Perundungan

No.	Nama	Kelas	Hasil		N-Gain	Keterangan
			Pre	Post		
1	IAM	VII 3	3	31	0,84	Tinggi
2	KAF	VII 3	6	25	0,74	Tinggi
3	AMS	VII 2	6	33	0,97	Tinggi
4	RRS	VII 3	5	27	0,77	Tinggi
5	CP	VII 5	7	24	0,73	Tinggi
6	HQA	VII 5	5	34	0,97	Tinggi
7	AZM	VII 5	7	29	0,88	Tinggi
8	AF	VII 5	4	31	0,86	Tinggi

Sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan dengan media permainan *ludo bullying* hasil menunjukkan bahwa tidak terlalu signifikasi sebelum dan sesudah subjek diberikan metode konvensional atau ceramah.

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post Test Kelompok Kontrol Pemahaman Perundungan

No.	Nama	Kelas	Hasil		N-Gain	Keterangan
			Pre	Post		
1	RHL	VII 3	7	28	0,64	Sedang
2	RNA	VII 1	5	25	0,57	Sedang
3	ARS	VII 2	7	27	0,61	Sedang
4	RHS	VII 3	7	25	0,55	Sedang
5	SRB	VII 5	6	20	0,41	Sedang
6	AH	VII 5	6	26	0,59	Sedang
7	KAP	VII 5	6	30	0,71	Sedang
8	QSF	VII 5	7	20	0,39	Sedang

Pada uji *Mann-Whitney* menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki tingkat pemahaman perundungan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Tabel 3. Hasil Uji Mann-Whitney U Rank Test

Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Eksperimen	8	12.50	100.00
Kontrol	8	4.50	36.00
total	16		

Tabel 4. Hasil Uji Mann-Whitney U

	Nilai Post-Test
Mann-Whitney U	.000
Wilcoxon W	36.000
Z	-3.371
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	<.001 ^b

a. Grouping Variable: Kelompok

b. Not corrected for ties.

Berdasarkan tabel 4. bahwa menunjukkan nilai *Asymp.sig* (2-tailed) <.001 di mana nilai <0,05 maka menunjukkan layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *ludo bullying* dinyatakan dapat meningkatkan pemahaman tentang perundungan. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini adalah H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *ludo bullying* dinyatakan dapat meningkatkan pemahaman perundungan santri kelas VII MTS Sahid Bogor tahun ajaran 2024/2025.

Pembahasan

Peningkatan pemahaman perundungan pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa media permainan *ludo bullying* efektif dalam menyampaikan informasi mengenai konsep dasar dan jenis-jenis perundungan. Media ini membantu meningkatkan daya tarik dan konsentrasi peserta terhadap materi bimbingan (Fauziah, 2023). Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, seperti yang dilakukan oleh Tiara Helmalia Putri (2024) menunjukkan bahwa teknik permainan ular tangga terdapat peningkatan yang signifikan dan mempengaruhi pemahaman perundungan. Peneliti lain, Ismaningsih & Fitriana (2022) menunjukkan bahwa media permainan balok jenga meningkatkan pengetahuan pencegahan perundungan. Kemudian diperkuat dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Maria, Amry, & Rahayu (2021) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dari *game* modifikasi ular tangga dalam mencegah perundungan.

Dalam pembelajaran, media permainan dapat membantu interaksi sosial, seperti dalam permainan multi-pemain, belajar aktif berkomunikasi dengan tim, dan saling mendukung dan membantu. Sebagai intervensi pencegahan perundungan, penggunaan media permainan diharapkan dapat membuat peserta didik lebih santai, tertarik, senang, dan tidak merasa terbebani saat mengikuti kegiatan pencegahan perundungan (Zubkovic R.B et al., 2020 dalam Kurniawan et al., 2024).

Santri menyatakan bahwa pemberian layanan bimbingan kelompok dengan media permainan *ludo bullying* adalah layanan bimbingan dan konseling dimana santri mampu memahami materi yang terdapat dalam media permainan tersebut yaitu pemahaman tentang perundungan. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya, yaitu bahwa layanan bimbingan dan konseling dengan media permainan dapat menaikkan kualitas pembelajaran peserta didik pada perkembangan moral, sosial, emosional, serta kemampuan pemecahan persoalan. Oleh karena itu, pendekatan ini dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam layanan BK di lingkungan pesantren maupun sekolah.

Kesimpulan

Media permainan *ludo bullying* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman perundungan pada remaja. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi media dalam layanan bimbingan kelompok. Penelitian ini terbatas pada efek jangka panjang pendek dan belum menilai keberlanjutan pemahaman dalam jangka panjang. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media yang serupa dan mengevaluasi efektivitasnya dalam konteks berbeda serta jangka waktu yang lebih panjang.

Ucapan Terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Pondok Pesantren Modern Sahid Bogor atas dukungan dan izin pelaksanaan penelitian. Peneliti mengucapkan kepada pembuat media permainan *Ludo Bullying* yaitu Fauziah (2023) yang sudah memberikan izin atas pemakaian media dan instrumennya. Juga kepada dosen pembimbing dan para ahli yang telah membantu jalannya penelitian.

Daftar Pustaka

Bloom, B. S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longman.

- Emilda, E. (2022). *Bullying di Pesantren: Jenis, Bentuk, Faktor, dan Upaya Pencegahannya. Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 5(2), 198–207. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v5i2.2751>.
- Fadilah, N., Ariantini, N., & Ningsih, S. W. (2023). Fenomena *Bullying* Di Kawasan Pondok Pesantren. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Borneo*, Vol. 5(No. 1), 1–10. <http://ojs.borneo.ac.id/ojs/index.php/JBKB>.
- Fauziah. (2023). Pengembangan Media Permainan Ludo *Bullying* untuk Meningkatkan Pemahaman *Bullying* pada Remaja. *Skripsi. JPBK, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*.
- Fitronella, K. D., & Dasalinda, D. (2024). Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap *Bullying* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 96 Jakarta. *As-Syar'i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 6(2), 1876–1889. <https://doi.org/10.47467/as.v6i2.6734>.
- Hartanti, J. (2022). *Bimbingan Kelompok*. Tulungagung: Duta Sablon, hlmn 13-14, In *Book*.
- 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).
- Kasenda, R., Supit, E., Tonapa, N., Kojoh, A., Lini, S., & Asare, S. (2023). Analisis Perilaku *Bullying* Antar Siswa Yang Mengakibatkan Terjadinya Perubahan Tingkah Laku. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 7(1), 468–472. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4312>.
- 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>
- Putri, T. H. (2024). Pengaruh Bimbingan Kelompok dengan Media Permainan Ular Tangga untuk Pemahaman *Bullying* sebagai Upaya Preventif Kasus *Bullying* pada Peserta Didik SMKN di Jakarta Timur. *Thesis, Universitas Negeri Jakarta*. <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/46279>
- Rachma, A. W. (2022). Upaya Pencegahan *Bullying* Di Lingkup Sekolah. *Jurnal Hukum Dan Pembangunan Ekonomi*, 10(2), 241. <https://doi.org/10.20961/hpe.v10i2.62837>.
- Sapitri, Y., Umari, T., & Yakub, E. (2023). Konseling Kelompok dengan Teknik Sociodrama untuk Mengurangi Perilaku *Bullying*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 20534–20540. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/9525%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/9525/7764>.

- Simfoni-PPA. (2024). Ringkasan Data Kekerasan.
<https://kekerasan.kemenpppa.go.id/ringkasan>.
- Suzanna, E., Junita, N., & Syahrial, S. (2023). Manajemen Emosi Pada Remaja Dalam Mencegah Perilaku *Bullying* Di Pondok Pesantren Al-Muslimun Lhoksukon. *Gotong Royong : Jurnal Pengabdian, Pemberdayaan Dan Penyuluhan Kepada Masyarakat*, 2(2), 37–41. <https://doi.org/10.51849/jp3km.v2i2.27>.
- Widyastuti, W., & Soesanto, E. (2023). Analisis Kasus *Bullying* Pada Anak. *Capitalis: Journal of Social Sciences*, 1(1), 142–154.
- Yusni, & Marlina Bakri. (2022). Analisis Dampak *Bullying* terhadap Minat Belajar Siswa VII SMPN Satap Mataluntun Kabupaten Luwu. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 400–405. <https://doi.org/10.53769/deiktis.v2i3.329>.