

Upaya Preventif Perilaku *Bullying* Dengan Media Permainan Ludo Edukasi Dalam Layanan Bimbingan Klasikal Pada Siswa Kelas X7 SMA Negeri 14 Semarang

Nurshafilla Rizka Saputri¹, Dini Rakhmawati², Heri Saptadi Ismanto³

¹Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Semarang

²Bimbingan dan Konseling, Universitas PGRI Semarang

³ SMA Negeri 14 Semarang

*E-mail : Nurshaffillarizkasaputri@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan layanan bimbingan klasikal dengan media permianan ludo edukasi dalam upaya preventif perilaku *bullying* pada siswa kelas X7 SMA Negeri 14 Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X7 SMA Negeri 14 Semarang yang berjumlah 36 siswa sebagai sampel. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dengan analisis deskriptif komparatif. Penelitian ini dilakukan dua siklus dengan tahap perencanaan, pelasanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap observasi peneliti dibantu oleh kolaborator yakni guru pamong dalam meliaht aktivitas guru dan siswa pada saat tindakan penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ludo edukasi secara signifikan menurunkan perilaku *bullying*, serta meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai perilaku *bullying* dan dampak dalam kehidupan sehari-hari. Data hasil test skala perilaku *bullying* menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mencapai batas ketuntasan, yaitu < 56 atau kriteria rendah. Diperoleh 27 peserta didik (75%) dalam kategori rendah, 8 peserta didik (22%) dalam kategori sedang, serta 1 peserta didik (3%) dalam kategori rendah. Selain itu, observasi yang dilakukan peneliti bersama kolaboran mengungkapkan bahwa eserta didik mampu menunjukkan sikap dan pemahaman tentang perilaku *bullying* dengan lebih antusias, dan aktif melalui media permainan ludo edukasi yang diadaptasi dari permainan ludo. Hal tersebut melalui indicator observasi yang dilakukan peneliti dengan kolaboran, mendapatkan kriteria sangat baik di akhir siklus dengan hasil $80\% > 70\%$. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media permainan ludo edukasi dalam layanan bimbingan klasikal memberikan pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi peserta didik. Hal ini tidak hanya tercermin dalam hasil test yang mengalami penurunan secara signifikan tetapi juga dalam aktivitas siswa yang lebih optimal setelah menerapkan media permainan ini. Oleh karena itu, media permainan ludo edukasi dapat dianggap sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan sebagai upaya preventif perilaku *bullying* peserta didik dalam konteks bimbingan dan konseling di sekolah.

Kata kunci: Perilaku *Bullying*, Media Permainan Ludo edukasi, Bimbingan Klasikal

ABSTRACT

This research is Counseling Guidance Action Research (PTBK). This research aims to determine the level of success of classical guidance services using the educational ludo game as an effort to prevent bullying behavior in class X7 students at SMA Negeri 14 Semarang. The subjects of this research were class X7 students at SMA Negeri 14 Semarang, totaling 36 students as samples. The research method used is Guidance and Counseling Action Research (PTBK) with comparative descriptive analysis. This research was carried out in two cycles with planning stages, implementing actions, observing and reflecting. At the observation stage, the researcher was assisted by collaborators, namely tutors, in observing the activities of teachers and students during research activities. The results of the research show that the use of educational ludo game media significantly reduces bullying behavior, as well as increasing students' understanding of bullying behavior and its impact on everyday life. Data from the bullying behavior scale test results show that all students reached the completion limit, namely < 56 or low criteria. There were 27 students (75%) in the low category, 8 students (22%) in the medium category, and 1 student (3%) in the low category. Apart from that, observations carried out by researchers and collaborators revealed that students were able to show attitudes and understanding about bullying behavior more enthusiastically and actively through the media of the educational ludo game which was adapted from the ludo game. This is through observation indicators carried out by researchers in collaboration, obtaining very good criteria at the end of the cycle with results of $80\% > 70\%$. It can be concluded that the use of educational ludo game media in classical guidance services provides meaningful and enjoyable learning for students. This is not only reflected in test results which have decreased significantly but also in student activities which are more optimal after implementing this game media. Therefore, the educational ludo game media can be considered as an effective alternative in increasing understanding and as an effort to prevent student bullying behavior in the context of guidance and counseling at school.

Keywords: Perilaku *Bullying*, Media Permainan Ludo edukasi, Bimbingan Klasikal

1. PENDAHULUAN

Masa remaja sebagaimana yang kemukakan oleh Sihotang & Yusuf, (2013) diharapkan mampu menjalin hubungan dengan teman sebaya secara lebih matang, belajar menerima diri, bertanggung jawab, mandiri secara emosi, menerapkan nilai sistem etika bertingkah laku, dan mempersiapkan diri untuk berkarir. Tercapainya tugas perkembangan tersebut akan mendukung remaja untuk lebih mampu menggapai kebahagiaan penerimaan lingkungan, serta mampu mencapai keberhasilan dalam tugas perkembangan pada masa selanjutnya (Kawitri et al., 2020). Akan tetapi masa remaja identik dengan masa peralihan yang dapat sering menimbulkan gejolak (Efyanti & Wahyuni, 2019). Remaja cenderung sulit untuk mengontrol perilaku nya, yang tanpa disadari dapat dengan mudah melakukan tindak kekerasan yang dapat mengakibatkan kerusakan fisik maupun mental seseorang (Mutiara & Supradewi, 2023). Perilaku kekerasan tersebut salah satunya dapat berupa *bullying*.

Fenomena *bullying* telah dikenal sebagai masalah sosial yang maraknya terjadi di kalangan pelajar. Perilaku *bullying* di sekolah telah menjadi perhatian khusus para praktisi pendidikan, orang tua, media dan para peneliti yang peduli terhadap keamanan siswa di sekolah (Darmawan D, 2017). Menurut Olweus (dalam Sestiani & Muhid, 2022) *bullying* merupakan salah satu dari bentuk agresi, dengan ciri menyalahgunakan kekuasaan secara berulan dan sistematis. *Bullying*

melibatkan tiga unsur, yaitu ketidakseimbangan kekuatan, berniat untuk mencedera, dan ancaman agresi yang dilakukan berulang kali dalam jangka yang panjang. (Pepadu et al., 2019).

Hasil survei yang telah dilakukan oleh Triana (2021) Indonesia merupakan salah satu negara yang rentan terhadap *bullying*, 40% remaja mengalami intimidasi di sekolah dan 32% menjadi korban kekerasan fisik. Hal ini dibuktikan dengan data yang dikemukakan oleh Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat sebanyak 2.355 pelanggaran terhadap perlindungan anak hingga agustus 2023. Rinciannya yaitu anak sebagai korban *bullying*/ perundungan 87 kasus, anak korban pemenuhan fasilitas pendidikan 27 kasus, anak korban kebijakan pendidikan 24 kasus, anak korban kekerasan fisik/atau psikis 236 kasus, anak korban kekerasan seksual 487 kasus, serta masih banyak kasus lainnya yang tidak terdokumentasi KPAI. Tindak kekerasan yang dilakukan oleh pelaku *bullying* secara tidak langsung dapat membuat korban *bullying* mendapatkan efek atau dampak yang buruk untuk kehidupannya.

Istilah *bullying* dapat dikatakan sebagai perundungan. Menurut Indriyanti et al., (2019) bahwa *bullying* merupakan tindakan agresi yang dilakukan secara berulang-ulang selama jangka Panjang, dengan ketidak seimbangan kekuatan antar korban dan pelaku, yang berniat untuk mencedera secara terancang. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kartika et al., (2019) menafsirkan makna *bullying* sebagai masalah psikososial dengan terus meneruskan mempermalukan, merendahkan harga diri orang lain yang akan berdampak negative baik bagi pelaku maupun korban *bullying*. Menurut Kardiana & Westa, (2015) karakteristik individu yang menjadi korban *bullying* ialah tidak ada semangat dalam kegiatan sekolah, nilai akademik yang menurun, konsentrasi belajar terganggu dan kehilangan motivasi untuk hidup. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sestiani & Muhid, (2022) korban *bully* seringkali menyembunyikan masalah yang dihadapinya atau tidak melaporkan ancamannya. Individu yang menjadi korban *bullying* akan merasa terganggu secara psikologis, seperti mengalami trauma terhadap pelaku, gugup, cemas, kurang tidur, ketakutan yang berlebihan, tidak mau melakukan apapun, penurunan rasa tidak percaya diri, menarik diri dari lingkungannya, membenci sekolah dan merasa stres setiap pagi ketika harus ke sekolah, serta korban *bullying* tumbuh keinginan membully sebagai bentuk balas dendam (Harahap & Ika Saputri, 2019; Rahmadita et al., 2022; Tobing & Lestari, 2021).

Penelitian yang dilakukan oleh Nauli et al., (2017) menghasilkan bahwa tingkat korban *bullying* pada kategori yang ringan, dikarenakan lingkungan sekolah tersebut merupakan lingkungan yang memiliki empati dan rasa Seringkali individu mempersiapkan negatif mengenai dirinya sendiri, seperti merasa tidak aman dan terpinggirkan. Apabila tidak teratasi dikhawatirkan akan berpengaruh terhadap kesehatan mental mereka. Sebaliknya remaja akan lebih mampu mengelola emosi negatif apabila memiliki penerimaan diri apa adanya (Alitani, 2023). Terlebih hal ini mengakibatkan remaja mengalami kecemasan, ketakutan, stres, hingga depresi. Salah satu perkembangan psikis yang terjadi pada remaja adalah perkembangan emosi. Remaja dapat merasa sedih, marah, curiga dan malu karena permasalahan yang dihadapinya. Dan remaja nampak belum memiliki pengalaman untuk mengelola emosi negatifnya tersebut. Sehingga remaja yang mengalami perundungan dapat terjebak dalam emosi negatifnya tersebut.

Diperlukan suatu upaya preventif perilaku *bullying* sehingga dapat meminimalisir dampak-dampak tersebut. Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan merancang suatu program yang bersifat pencegahan tindak kekerasan di lingkungan pendidikan melalui pemberian edukasi (Nasir, 2018). Untuk mendukung program tersebut maka diperlukan peran kerjasama dari berbagai pihak sekolah termasuk

guru Bimbingan dan Konseling (Wardiani et al., 2022). Guru Bimbingan dan konseling dapat mengupayakan berbagai teknik dalam mengatasi masalah-masalah yang terkait pada perkembangan siswa sehingga mampu merubah perilaku negative dan mampu mengembangkan perilaku positif yang lebih menjamin kebahagiaan bagi dirinya sendiri maupun dalam hubungannya dengan orang lain. Terlebih melihat fenomena *bullying* yang sedang maraknya terjadi hal ini disebabkan karena rendahnya tingkat informasi dan pemahaman yang dimiliki siswa mengenai pencegahan *bullying* (Ningsih et al., 2022).

Hasil penelitian tersebut relevan dengan hasil studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 14 Semarang bulan September 2023. Studi pendahuluan dilakukan melalui observasi, dan wawancara tidak tersruktur dengan menyebarkan Angket Kebutuhan Peserta Didik (AKPD).

Hasil tersebut mengemukakan bahwa beberapa siswa dikelas merasa sering kali dikucilkan dan dibicarakan masalah fisiknya, pekerjaan orangtua, bahkan ekonomi keluarga. Kemudian beberapa siswa sering kali merasa diejek sesama temannya di kelas, ejakan berupa menyebut nama panggilan dengan nama orangtua, mengganti nama panggilan dengan nama binatang. Siswa yang menjadi korban *bullying* cenderung selalu menyalahkan dirinya sendiri, belum dapat menerima kelemahan dan kekurangan diri. Kemudian korban *bullying* mudah merasa dirinya tidak berharga, merasa tidak percaya diri, sering kali menyendiri dikelas, bahkan menjadi pribadi yang tertutup individu merasa takut untuk menyampaikan ke orang lain. Korban *bullying* juga dapat menjadi pelaku *bullying*. Selain itu, hasil dari wawancara dengan guru BK mengungkapkan bahwa pemberian layanan klasikal dengan materi *bullying* belum sepenuhnya diberikan karena tidak adanya jam layanan BK yang mengharuskan guru BK menggunakan jam pelajaran yang lainnya.

Menurut Nursalim (2015) layanan Bimbingan dan Konseling sangat membutuhkan peran media yang dapat meningkatkan keefektifan pencapaian tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran dapat disempurnakan dengan penggunaan media pembelajaran pendukung berupa permainan. Media permainan merupakan salah satu dari bentuk media interaktif yang dapat dikembangkan dengan tepat yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan kemampuan kognitif, keterampilan, serta keakifan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Sadiman et al., 2014). Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam upaya meningkatkan kemampuan kognitif anak adalah dengan menggunakan media permainan Ludo. Untuk membantu kemampuan kognitif, anak perlu memperoleh pengalaman belajar yang dirancang melalui kegiatan observasi. 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 pionnya di garis 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).

Adapun penelitian terdahulu yang mengemukakan keefektifan permainan ludo sebagai media pembelajaran yang menarik untuk diimplementasikan. Penelitian Jannah & Wiyatmo (2018) menjelaskan media pembelajaran permainan ludo yang dikembangkan dapat meningkatkan penguasaan atau pemahaman materi fisika dan dapat meningkatkan minat belajar fisika. Penelitian serupa yang dilaksanakan oleh Sari & Munoto (2018) perangkat pembelajaran berbasis permainan ludo yang dikembangkan dapat menambah peningkatan hasil belajar siswa dari ranah kognitif

dan psikomotorik. Lebih lanjut, penelitian yang dilaksanakan oleh Bayir (2014) menunjukkan paket permainan yang dikembangkan berupa papan permainan bingo, permainan kartu dan papan permainan ludo dapat membantu siswa memperkuat konsep kimia tentang unsur, senyawa dan tabel periodik dengan cara yang menghibur.

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.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 14 Semarang. Metode penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Jenis penelitian ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan jenis penelitian deskriptif maupun eksperimen. Menurut Arikunto (2019) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi ketika perlakuan diberikan, dan memaparkan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampai dari perlakuan tersebut.

Subjek pada penelitian tindakan ini dilaksanakan pada siswa kelas X7 SMA Negeri 14 Semarang tahun ajaran 2023/2024 yang berjumlah 36 siswa dengan jumlah siswa laki-laki berjumlah 17 siswa dan siswa perempuan berjumlah 19 siswa. Peneltian Tindakan Bimbingan Konseling (PTBK) ini terdiri dari 2 siklus. Dalam tiap siklusnya, penelitian ini terdiri dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, dan refleksi. Instrumen tersebut dikembangkan melalui aspek-aspek *bullying* yang dikemukakan oleh Oulwes (2003) yang memiliki 3 aspek yaitu *verbal, indirect, and physical*.

Untuk mengetahui valid tidaknya suatu butir item skala dengan cara hasil koefisien korelasi setiap butir item di konsultasikan pada table harga r product moment taraf signifikan 5% dengan banyaknya responden N. Kemudian dalam penelitian ini menggunakan teknik varians *Alpha Cronbach* yang dibantu dengan program SPSS versi 26.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya preventif terhadap perilaku *bullying* pada siswa kelas X7 SMA Negeri 14 Semarang. Penelitian ini direncanakan dalam 2 siklus untuk mencapai target layanan yang diinginkan. Sebelum melakukan penelitian tindakan bimbingan dan konseling peserta didik diberi tes awal atau pra siklus dengan memberikan instrumen skala perilaku *bullying* yang berisi 16 item pertanyaan.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pra siklus / kondisi awal dapat diketahui bahwa terdapat 5 dari 36 siswa yang memiliki perilaku *bullying* kategori rendah dan memperoleh presentase sebanyak 14%. Kemudian terdapat 24 siswa memiliki skor perilaku *bullying* pada kategori sedang memperoleh presentase sebanyak 67%, serta terdapat 7 siswa memiliki skor perilaku *bullying* pada kategori tinggi dengan presentase sebanyak 19%. Secara keseluruhan tingkat perilaku *bullying* kelas X7 dalam kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang memiliki tingkat perilaku *bullying* pada kategori sedang menunjukkan bahwa peserta didik memiliki rasa acuh terhadap perilaku *bullying* di sekitarnya, sedikit memiliki rasa kepedulian serta empati terhadap korban *bullying*. Atas dasar data yang diperoleh di atas maka dilakukan pelaksanaan penelitian tindakan bimbingan dan konseling baik Siklus I maupun Siklus II. Penelitian tersebut bertujuan untuk dapat

menurunkan perilaku bullying yang diinginkan, maka diberikan layanan klasikal menggunakan media ludo edukasi pada siswa kelas X7 SMA Negeri 14 Semarang. Subjek penelitian berjumlah 36 siswa.

Tabel 1 kondisi awal siswa

Interval	Kategori	Frekuensi	Prosentase
51 - 59	Rendah	5	14%
60 - 68	Sedang	24	67%
69 - 77	Tinggi	7	19%

A. Siklus I

Kegiatan perencanaan tindakan I dilaksanakan pada hari Senin, 29 April 2024 di ruang kelas X7. Tahap perencanaan tindakan I meliputi kegiatan sebagai berikut : (a) membuat rencana pelaksanaan layanan bimbingan konseling dengan menggunakan media ludo edukasi, (b) menyusun materi layanan, (c) menyusun instrumen pedoman observasi untuk mengamati keaktifan dan sikap peserta didik selama proses layanan bimbingan klasikal berlangsung.

Tabel 2 siklus I

Interval	Kategori	Frekuensi	Prosentase
46 - 54	Rendah	7	20%
55 - 63	Sedang	21	58%
64 - 73	Tinggi	8	22%

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil siklus 1 skala perilaku bullying siswa menunjukkan bahwa terdapat 7 siswa dengan presentase 20% berada dalam katgegori rendah. Kemudian terdapat 21 siswa dengan presentase 58% berada dalam kategori sedang. Serta terdapat 8 siswa dengan presentase 22% berada dalam kategori tinggi. Sehingga dapat diketahui mayoritas siswa memiliki perilaku bullying sedang. Dari hasil tersebut terdapat penurunan skala perilaku bullying pada siklus 1, baik pada kriteria sedang, dan tinggi. Akan tetapi masih beberapa siswa dalam kriteria tinggi.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus 1, data yang diperoleh melalui observasi dan test yang telah dilaksanakan dapat diperoleh beberapa hal yang dapat dievaluasi sebagai berikut : (1) Guru belum bisa mengontrol kelas dengan baik dalam pengkondisian kelas, (2) Peserta didik kurang antusias ketika dipertengahan kegiatan, (3) Ukuran media layanan yang digunakan masih terlihat kecil, (4) Durasi waktu permainan sedikit,

(5) Peserta didik kurang fokus karena teralihkan bermain hp, (6) Masih terdapat peserta didik yang kurang percaya diri, (7) Masih terdapat siswa mendapatkan hasil tes skala perilaku bullying dengan kriteria tinggi.

Melalui data yang diperoleh di siklus 1, penulis perlu melakukan perbaikan pada siklus II. Perbaikan yang perlu dilakukan penulis, antara lain: (1) Peningkatan management kelas yang baik guna mengontrol situasi kelas. (2) Pemberian reinforcement berbentuk hadiah bagi peserta didik yang aktif dan mengikuti pembelajaran dengan baik. (3) memperlebar ukuran media layanan. (4) Memperpanjang durasi pemberian layanan bimbingan klasikal, (5) Lebih tegas dalam pengontrolan siswa berkaitan dengan penggunaan gadget dan hal lain yang mengganggu jalannya kelas. (6) Memberikan dorongan/ motivasi bagi peserta didik agar lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil pekerjaannya. (7) Memberikan kesempatan maksimal bagi siswa dalam menyampaikan pendapatnya maupun berkontribusi dalam jalannya pembelajaran

B. Siklus II

Pelaksanaan tindakan II dilaksanakan pada hari Rabu, 8 Mei 2024. Pertemuan dilaksanakan selama 2x45 menit sesuai dengan RPL dengan urutan pelaksanaan

sebagai berikut: (a) tahap awal yang meliputi, guru BK memberikan salam/sapaan dengan penuh semangat dan berdoa, guru BK menjelaskan langkah-langkah kegiatan layanan bimbingan klasikal yang dilakukan, serta guru BK menanyakan kesiapan peserta didik dalam mengikuti layanan bimbingan klasikal. (b) tahap inti yang meliputi, guru BK meminta peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 anggota, guru BK menjelaskan prosedur pelaksanaan permainan ludo edukasi, guru BK meminta peserta didik untuk mencoba permainan ludo edukasi. (c) tahap penutup meliputi, guru BK mengajak peserta didik untuk membuat kesimpulan kegiatan layanan bimbingan klasikal, guru BK memberikan motivasi kepada peserta didik, Peserta didik mengisi lembar penilaian hasil/refleksi kegiatan, serta guru BK menutup kegiatan layanan.

Tabel 3 siklus II

Interval	Kategori	Frekuensi	Prosentase
49 - 56	Rendah	27	75%
57 - 64	Sedang	8	22%
65 - 72	Tinggi	1	3%

Berdasarkan tabel di atas diketahui hasil siklus 2 skala perilaku bullying siswasudah menunjukkan penurunan. Terdapat 27 siswa dengan persentase 75% berada dalam kategori rendah. Kemudian terdapat 8 siswa dengan persentase 22% berada dalam kategori sedang. Serta terdapat 1 siswa dengan persentase 3% berada dalam kategori tinggi. Sehingga dapat diketahui mayoritas siswa memiliki perilaku bullying rendah. Dari hasil tersebut terdapat penurunan skala perilaku bullying pada siklus II, baik pada kriteria sedang, dan tinggi. Akan tetapi masih beberapa siswa dalam kriteria sedang.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II, data yang diperoleh melalui observasi dan test yang telah dilaksanakan peneliti bersama observer melakukan pembahasan akan data yang telah diperoleh. Melalui porses diskusi dan analisis yang telah dilakukan, ditemukan fakta yaitu : (1) penerapan media permainan ludo edukasi telah berjalan dengan baik. (2) peserta didik sangat aktif dan antusias selama mengikuti layanan yang diberikan oleh guru BK. (3) Terjadi penurunan perilaku *bullying*.

Setelah siklus II selesai, peneliti merefleksikan kembali kegiatan layanan tindakan bimbingan klasikal dengan menggunakan media permainan ludo yang telah dilaksanakan, sebagai tolak ukur terhadap keberhasilan layanan yang telah dilakukan untuk mengurangi *perilaku bullying* siswa kelas X7 SMA Negeri 14 Semarang. Peneliti melakukan evaluasi proses dan hasil terhadap layanan yang telah dilakukan, kesesuaian layanan telah dilaksanakan sesuai dengan RPL yang telah dirancang sebelumnya. Dari hasil tersebut maka peneliti menganalisis hasil instrument skala psikologis *perilaku bullying* yang telah disebarluaskan yaitu pre-test, hasil siklus I, dan hasil siklus II. Berikut perbandingannya :

Table 4 perbandingan pre-test, siklus I dan siklus II

Kategori	Pra Penelitian		Siklus I		Siklus II	
	F	%	F	%	F	%
Rendah	5	14%	7	20%	27	75%
Sedang	24	67%	21	58%	8	22%
Tinggi	7	19%	8	22%	1	3%

Berdasarkan diagram grafik diatas pada setiap siklusnya peserta didik mengalami pengurangan perilaku bullying. Dimana pada tahap kondisi awal atau pra tindakan peserta didik dalam kategori sedang masih terdapat 24 peserta didik, kemudian setelah diberikan tindakan siklus I kategori sedang telah mengalami penurunan dengan pencapaian terdapat 21 peserta didik. Pada siklus II mengalami penurunan yang signifikan yaitu terdapat 27 peserta didik dalam kategori rendah.

Berdasarkan hasil sajian data dan analisis penelitian pada sub bab sebelumnya. Sehingga dapat diberikan pembahasan hasil pada siklus I dan siklus II dalam penerapan layanan bimbingan klasikal menggunakan media permainan ludo edukasi untuk menurunkan perilaku bullying pada siswa kelas X7 SMA Negeri 14 Semarang. Diketahui dari hasil penelitian Tindakan bimbingan dan konseling yang telah dilakukan peneliti pada proses siklus I dan siklus II, siswa kelas X7 mengalami penurunan tingkat perilaku bullying yang signifikan.

Berdasarkan standar keberhasilan penelitian yang telah ditetapkan peneliti adalah sebagai berikut : (1) semua indicator dalam lembar observasi Tindakan dan perilaku peserta didik harus mencapai kriteria baik (B) dan sangat baik (SB). (2) hasil test peserta didik harus mencapai batas ketuntasan yaitu >56 atau kriteria tinggi. Selanjutnya, media permainan ludo edukasi dikatakan efektif apabila $> 70\%$ peserta didik di kelas dapat mencapai minimal kriteria sedang.

Melalui pelaksanaan pra-tindakan, peserta didik menunjukkan perilaku bullying yang sedang melalui hasil observasi dan hasil skala perilaku bullying. Hasil secara keseluruhan tingkat perilaku bullying kelas X7 masih dalam kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik memiliki rasa acuh terhadap perilaku bullying disekitarnya, sedikit memiliki rasa kepedulian dan empati terhadap korban bullying. Peserta didik cenderung melakukan perilaku bullying di lingkungan sekolah. Hal tersebut berpengaruh pada hasil observasi dan test peserta didik, ditunjukkan hasil observasi dengan kriteria perilaku bullying yang sedang, dan masih banyak peserta didik mendapatkan hasil test skala perilaku bullying dengan kriteria tinggi.

Media permainan ludo edukasi yang diadaptasi dari permainan ludo yang diterapkan peneliti dapat menyelesaikan permasalahan di atas. Media ini dapat menurunkan perilaku bullying dan kesadaran mencegah perilaku bullying melalui kegiatan permainan secara berkelompok yang dilakukan peserta didik. Peserta didik didorong untuk dapat menghindari perilaku bullying yang sesuai dengan indicator-indikator perilaku bullying. Peserta didik didorong untuk sadar dan memahami dampak-dampak perilaku bullying melalui diskusi pengentasan masalah dan penugasan yang diberikan melalui permainan ludo edukasi yang dilakukan. Peserta didik yang memiliki dan memahami pengertian, bentuk-bentuk perilaku bullying, serta dampak perilaku bullying, perilaku mereka akan dapat sadar untuk berperilaku sesuai nilai, aturan, dan norma yang ada dimanapun lingkungannya sehingga dapat dikatakan upaya preventif terhadap perilaku bullying berhasil.

Pada tindakan siklus I, peneliti menerapkan media permainan ludo edukasi dalam aktivitas bimbingan klasikal. Hasil observasi dan tes skala perilaku bullying peserta didik menurun dari hasil pra-siklus. Demikian pula pada hasil test skala perilaku bullying peserta didik di siklus I dengan kriteria rendah mengalami kenaikan yang cukup dan terjadi penurunan pada kriteria sedang, dan tinggi. Meskipun demikian hasil tersebut belum memenuhi pada indicator observasi yang minimal pada kriteria baik. Hal tersebut dikarenakan peran guru sebagai designer, fasilitator dan

motivator yang belum maksimal, kurangnya pemanfaatan media teknologi yang lebih menarik bagi peserta didik. Peserta didik masih merasa malu untuk melakukan permainan dan memberikan pendapatnya. Walaupun sudah dapat berdiskusi, namun beberapa dari mereka masih merasa kesulitan dalam menerima pendapat dan menghargainya. Beberapa peserta didik juga belum sepenuhnya terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru belum dapat mengontrol peserta didik dengan sangat baik yang berakibat pada beberapa peserta didik yang mengganggu jalannya pembelajaran. Dari segi evaluasi media permainan ludo edukasi menunjukkan perbaikan berupa ukuran media permainan ludo sebaiknya diperbesar, serta penambahan durasi waktu permainan ludo edukasi. Sehingga dilakukan evaluasi untuk diperbaiki dan ditingkatkan pada siklus 2.

Pada siklus II peneliti menerapkan Tindakan dan media yang sama dengan beberapa perbaikan sesuai hasil evaluasi pada siklus I. Hasil observasi dan tes skala perilaku bullying peserta didik siklus 2 mengalami penurunan yang signifikan dibanding dari hasil siklus 1. Semula pada hasil observasi siklus 1 menunjukkan kriteria baik, sedangkan pada siklus 2 menunjukkan sangat baik. Serta demikian pula pada hasil tes skala perilaku bullying peserta didik seluruh peserta didik sudah pada kriteria rendah, yang menurun dari hasil sebelumnya pada siklus I. pada siklus 2 ini, peneliti yang sebagai guru BK lebih mengintenskan penggunaan media permainan ludo edukasi yang diadaptasi dari permainan ludo kemudian dikemas melalui permainan yang sangat menarik. Didalamnya terdapat 4 kartu yang meliputi kartu tantangan, kartu informasi, kartu point, dan kartu kasus. Tujuan pembelajaran, apersepsi dan permainan telah disampaikan dengan sangat baik, peserta didik sudah dijadikan pusat pembelajaran, berperan aktif di kelompok, dan pembelajaran berjalan dengan sangat menyenangkan tidak membosankan. Terakhir, guru sudah dapat lebih tegas dalam mengontrol peserta didik yang mengganggu jalannya permainan. Pada siklus 2 ini peserta didik dapat lebih memperhatikan tujuan, apersepsi, dan arahan guru. Peserta didik juga aktif dalam permainan dan penugasan yang diberikan. Mereka mampu membagikan ide dan pendapatnya dengan sangat baik. Mereka antusias dalam mengikuti pembelajaran, menghormati pendapat satu sama lain, dan juga terlibat aktif dalam penyimpulan materi. Peserta didik juga telah baik dalam menerima masukan dengan baik. Mereka mengalami peningkatan kepercayaan diri pada saat kegiatan. Terakhir, mereka dapat mengikuti arahan guru dengan baik. Sehingga terjadi penurunan tingkat perilaku bullying pada siklus 2 dan sudah memenuhi seluruh indikator kinerja atau keberhasilan penelitian.

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada tindakan yang dilakukan pada siklus 1 dan siklus 2 dapat terlihat bahwa peserta didik mengalami penurunan yang signifikan hasil test dan sikap perilaku bullying setelah penggunaan media permainan ludo edukasi pada layanan bimbingan klasikal. Data di atas membuktikan bahwa proses pembelajaran dan hasil test peserta didik telah mencapai indikator keberhasilan. Dengan begitu, penelitian disimpulkan telah berhasil.

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, Afifi & 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.). Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Warih Handoyo et al., (2023) sudah melakukan uji kevalidan media permainan ludo. Adapun kevalidan dapat diketahui sebagai berikut, persentase yang didapatkan dari 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. Dengan demikian, berdasarkan perhitungan tersebut bahwa media permainan Ludo Bullying dapat meningkatkan pemahaman bullying siswa atau remaja.

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 et al., 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. 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.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku bullying adalah sikap negatif yang harus dihindari dan dilakukan upaya pencegahan. Memberikan pemahaman peserta didik mengenai perilaku bullying merupakan hal yang penting untuk diterapkan agar peserta didik dapat berperilaku yang sesuai nilai norma dan aturan yang ada baik di lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Dengan hal itu guru Bimbingan dan Konseling dapat memberikan sebuah layanan bimbingan dan konseling yang meliputi layanan bimbingan klasikal, layanan konseling kelompok, layanan bimbingan kelompok, serta layanan individu sebagai upaya preventif perilaku bullying. Penggunaan layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan permainan melalui media yang inovatif dan kreatif salah satunya dengan media permainan ludo edukasi.

Dengan demikian, penelitian disimpulkan telah berhasil. Media permainan terbukti dapat meningkatkan pemahaman dan menurunkan perilaku bullying peserta didik pada penurunan hasil test skala perilaku bullying.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat diperoleh kesimpulan penelitian sebagai berikut :

1. Penulis dapat menyimpulkan media permainan terbukti meningkatkan pemahaman

dan penurunan perilaku bullying peserta didik yang tercermin pada penurunan signifikan hasil test skala perilaku bullying. Hal ini dibuktikan dengan data menunjukkan seluruh peserta didik mencapai batas ketuntasan yaitu 56 atau kriteria tinggi. Diperoleh 27 peserta didik (75%) dalam kategori rendah, 8 peserta didik (22%) dalam kategori sedang, serta 1 peserta didik (3%) dalam kategori rendah.

2. Peserta didik mampu menunjukkan sikap dan pemahaman tentang perilaku bullying dengan lebih antusias, dan aktif melalui media permainan ludo edukasi yang diadaptasi dari permainan ludo. Hal tersebut melalui indicator observasi yang dilakukan peneliti dengan kolaboran, mendapatkan kriteria sangat baik di akhir siklus dengan hasil $80\% > 70\%$.
3. Dengan menggunakan media yang menyenangkan, peserta didik mendapatkan pembelajaran yang bermakna yang juga mempengaruhi hasil belajar mereka agar lebih optimal. Hal tersebut telah terbukti melalui peningkatan yang signifikan pada hasil test dan aktivitas peserta didik setelah diterapkannya media permainan ludo edukasi pada layanan bimbingan klasikal.

Keterbatasan pengembangan media yang dapat dilakukan peneliti, media permainan ludo edukasi ditunjukkan pada ukuran media permainan ludo masih tergolong kecil hanya menggunakan kertas A3, sehingga hanya dapat dimainkan oleh empat peserta dalam satu kali permainan. Selain itu waktu pelaksanaan penelitian ini hanya memiliki waktu 1 jam pelajaran saja hal tersebut tergolong singkat dan kurang. Adapun rekomendasi bagi peneliti selanjutnya yakni perlu adanya pengembangan dengan modifikasi media ludo yang dapat menampung lebih banyak peserta dalam satu kali permainan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiyono, A., Adiyono, A., Irvan, I., & Rusanti, R. (2022). Peran Guru Dalam Mengatasi Perilaku Bullying. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 649. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1050>
- 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.
- Afrianti, S., Daulay, M. I., Asilestari, P., & Ludo, P. T. (2018). *admin,+6+Sulis+52-59. 1(1), 52–59.*
- Alitani, M. B. (2023). Self-Compassion Pada Mahasiswa Yang Pernah Mengalami Perundungan. *Jurnal Cahaya Mandalika (JCM)*, 4(1), 21–25.
- 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. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(3), 1–8. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/29462/26984>
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. In Jakarta: PT

Rineka Cipta (pp. 1–413)

- Aziz, A., & Supriyadi, E. (2022). Upaya Memberikan Infomasi Kepada Siswa Terhadap Bimbingan Dan Konseling Melalui Layanan Bimbingan Klasikal Bagi Seluruh Siswa Smp Islam Nurul Yaqin. *Papanda Journal of Mathematics and Science Research*, 1(1), 15–24.
<https://doi.org/10.56916/pjmsr.vii1.1.27>
- Efiyanti, A. Y., & Wahyuni, E. N. (2019). Fenomena Kehidupan Remaja Yatim/Piatu di Dusun Sendang Biru Kabupaten Malang. *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*, 4(2), 48–56. <https://doi.org/10.21067/jki.v4i2.3115>
- Harahap, E., & Ika Saputri, N. M. (2019). Dampak Psikologis Siswa Korban Bullying Di Sma Negeri 1 Barumun. *RISTEKDIK : Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 4(1), 68.
<https://doi.org/10.31604/ristekdik.v4.i1.68-75>
- 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>
- Ismail, T. (2019). Pentingnya Peran Guru Kelas Dalam Mengatasi Perilaku Bullying Siswa Di Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional PGSD*, 1(1), 283–289. Izzaty, A. D., Sunanah, & 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/10.36456/bp.vol17.no1.a3139>
- Jannah, M. M., & Wiyatmo, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta didik SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 240–249.
- Kardiana, I Gede., & Westa, I Wayan. (2015). Gambaran Tingkat Depresi Terhadap Perilaku Bullying Pada Siswa Di SMP PGRI 2 Denpasar Prevalence of Depresion on Bullying Among Student in Junior High School Pgri 2 Denpasar.
E-JurnalMedikaUdayana, 1–12.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55095651/bu_putri_bullying.pdf?1511484653=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3D GAMBARAN_TINGKAT_DEPRESI_TERHADAP_PERILA.pdf&Expires=1610239455&Signature=VqELoQVAd2doKQaiVVKadXm~aD7ZgvHXguwD6rvL vTic7eTuC6
- Kartika, K., Darmayanti, H., & Kurniawati,
F. (2019). Fenomena Bullying di Sekolah: Apa dan Bagaimana? *Pedagogia*, 17(1), 55.
<https://doi.org/10.17509/pdgia.v17i1.1.3980>
- Kawitri, A. Z., Listiyandini, R. A., & Rahmatika, R. (2020). Peran Self- Compassion terhadap Dimensi-dimensi Kualitas Hidup Kesehatan pada Remaja Panti Asuhan. *Psypathetic : Jurnal Ilmiah Psikologi*, 7(1), 01–18.
<https://doi.org/10.15575/psy.v7i1.4406>
- Mutiara, C. L. R., & Supradewi, R. (2023). Gambaran Self-Compassion Pada Remaja

Penyitas Bullying. *Jurnal Ilmiah Sultas Agung*, 583–591.

- Nasir, A. (2018). Konseling Behavioral: Solusi Alternatif Mengatasi Bullying Anak Di Sekolah. *KONSELING EDUKASI “Journal of Guidance and Counseling,”* 2(1). <https://doi.org/10.21043/konseling.v2i2.4466>
- Nauli, F. A., Jumaini, & Elita, V. (2017). Analisis Kondisi Bullying pada Anak Usia Sekolah sebagai Upaya Promotif dan Preventif. *Jurnal Ners Indonesia*, 7(2), 11–20.
- 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, 83–95. <https://ojs.hpt.ac.id/index.php/JAM/article/view/3099>
- Nisa, K., Wahab Hasbullah, K. A., & Wahab Hasbullah, K. (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://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdimaspen/article/view/1164>
- Oktavianto, E., Melinda, D. W., & Timiyatun, E. (2023). Kejadian Bullying dan Kepercayaan Diri Pada Remaja. *Surya Medika: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan Dan Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 18(1), 8–15. <https://doi.org/10.32504/sm.v18i1.745>
- Pepadu, P., Wahyu, I., Affarah, S., Amalia, E., Nurbaiti, L., & Kadriyan, H. (2019). *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat Public Sharing on Prevention and Impact of Bullying in Adolescents*. 1(September), 153–159.
- Pörhölä, M., Almonkari, M., & Kunttu, K. (2019). Bullying and social anxiety experiences in university learning situations. *Social Psychology of Education*, 22(3), 723–742. <https://doi.org/10.1007/s11218-019-09496-4>
- Rahmadita, W., Nur Febrianiza, T., Marisa, T., Alexio, A., & Muhamad Imana, N. (2022). Pengaruh Self-Compassion dan Self-Esteem Terhadap Perilaku Cyberbullying pada Mahasiswa Teknologi Informasi. *COMSERVA : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(8), 1386–1391. <https://doi.org/10.59141/comserva.v2i8.469>
- Sari, S. R. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbasis Permainan Ludo untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Perekayasaan Sistem Antena Kelas XI SMK Negeri 3 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 7(2).
- Sestiani, R. A., & Muhid, A. (2022). Pentingnya Dukungan Sosial Terhadap Kepercayaan Diri Penyintas Bullying: Literature Review. *Jurnal Tematik*, 3(2), 245–251. <https://journals.usm.ac.id/index.php/tematik/article/view/4568>
- Sihotang, N., & Yusuf, A. M. (2013). *Pengaruh Layanan Bimbingan Kelompok Terhadap Pencapaian Tugas Perkembangan Remaja Awal dalam Aspek Kemandirian Emosional (Studi Eksperimen di SMP Frater Padang)*. 2(4).

- Sulisrudatin, N. (2014). Kasus Bullying Dalam Kalangan Pelajar (Suatu Tinjauan Kriminologi). *Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara*, 5(2), 57–70. <https://doi.org/10.35968/jh.v5i2.109>
- Tobing, J., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Mental Anak Terhadap Terjadinya Peristiwa Bullying. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1882–1889.
- Triana, M. M. et all. (2021). Gambaran Kesejahteraan Psikologis Pada Remaja Yang Terlibat Bullying. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(4), 823–832.
- 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.
- Warih Handoyo, A., Studi Bimbingan dan Konseling, P., Keguruan Ilmu Pendidikan, F., Sultan Ageng Tirtayasa, U., & Serang, K. (2023). Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 13–33.
- 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>
- Yusman, A. R. A., & Nurhasanah, N. (2017). Jelajah sejarah melalui ludo carpet: upaya mewujudkan generasi nasionalis bagi anak sekolah dasar. *Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2).
- Yousef, W. S. M., & Bellamy, A. (2015). The impact of cyberbullying on the self-esteem and academic functioning of Arab American middle and high school students. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology*, 13(3), 463–482. <https://doi.org/10.14204/ejrep.37.150>