



Yana Sahana<sup>1</sup>  
 Sri Wahyuni<sup>2</sup>  
 Siti Roudlotul Jannah<sup>3</sup>  
 Silvia Faiqotul W<sup>4</sup>

## PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMAHAMAN *BULYYING* DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana layanan bimbingan klasikal yang diberikan di SMP Negeri 1 Lamongan. Hal ini juga berupaya untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan pemanfaatan permainan ular tangga sebagai media implementasi layanan agar siswa lebih memahami *bulyying*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif. Terdapat tiga metode digunakan untuk memperoleh data: dokumentasi, wawancara, dan observasi. Metodologi triangulasi merupakan metode keabsahan data yang digunakan oleh penelitian ini. Hasil penelitian penggunaan permainan ular tangga sebagai media untuk membantu siswa memahami *bulyying*. Serta memiliki dampak positif yaitu siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kedua, siswa dapat lebih paham tentang materi *bulyying*, serta terdapat manfaat lain seperti melatih kerjasama, melatih keterampilan sosial, melatih berempati dan belajar tentang aturan dan batasan dalam permainan. Kemudian dampak negatif adalah membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mengkondisikan siswa dalam proses pemberian layanan.

**Kata Kunci:** Permainan Ular Tangga, Bulyying, Sekolah Menengah Pertama.

### Abstract

The purpose of this research is to find out how classical guidance services are provided at SMP Negeri 1 Lamongan. It also to identify the advantages and disadvantages of using the snakes and ladders game as a service implementation tool, so students can understand *bulyying*. This research uses a descriptive research design. There are three methods used to obtain data: documentation, interviews, and observation. Triangulation methodology as a data validity method used in this research. Results of research using the snakes and ladders game as a medium to help students understand *bulyying*. It also has a positive effect, that students are actively involved in the learning process. Second, students can understand more about *bulyying*, and there are other benefits such as training cooperation, practicing social skills, practicing empathy and learning about rules and boundaries of the game. Then the negative effect is it takes longer to conditioning students in this activity.

**Keywords:** Snake And Ledder Games, Bulyying, Junior High School

### PENDAHULUAN

*Bulyying* adalah kasus umum di bidang pendidikan yang mendapat perhatian luas. Terdapat dua kasus *bulyying* dalam dua bulan terakhir yaitu Februari hingga Maret 2024 yang viral di media sosial. Peristiwa pertama terjadi di sekolah bernama Binus dan kejadian kedua melibatkan seorang santri yang bersekolah di pesantren hingga korban meninggal dunia. Menurut informasi Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) dalam Jurnal Global Ilmiah, Indonesia memimpin ASEAN dalam hal insiden *bulyying* di sekolah, dengan 84% kasus. Angka ini lebih tinggi dibandingkan Nepal dan Vietnam (79%), Kamboja (73%), dan Pakistan (43%). (Safaat, 2023). Kasus diatas hanya sebagian kecil yang dilaporkan.

Berdasarkan penelitian Agisya dkk (2023) perilaku *bulyying* terutama dilakukan oleh remaja berusia antara 12 dan 14 tahun. Karena tingginya tingkat egosentrisme mereka, perilaku

<sup>1,2,3,4</sup>Bimbingan dan Konseling,LPSP , Universitas Negeri Surabaya  
 email: yanasahana04@gmail.com, ayu14242@gmail.com, jannahroudlotul99@gmail.com,  
 silviafaiqotul@gmail.com

bulyying merupakan fenomena yang dikaitkan dengan kenakalan remaja dan diketahui paling sering terjadi pada masa remaja. Remaja berusia antara 12 dan 14 tahun sering meremehkan masalah dan kemampuan orang lain.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 1 Lamongan, kami menemukan bahwa terdapat tingginya kasus perilaku bulyying yang diterima oleh siswa. Seperti siswa yang memanggil temannya dengan nama orang tuanya dan sering mengolok-olok temannya. Bahkan beberapa kasus perundungan fisik telah dilaporkan kepada guru BK. Selain itu, siswa cenderung meremehkan dampak/resiko dari perilaku bulyying.

Berdasarkan neend assessment dengan menggunakan angket kebutuhan peserta didik (AKPD). Tujuan dari angket ini adalah untuk memastikan kebutuhan yang diperlukan untuk layanan bimbingan dan konseling yang akan diperoleh siswa. Berdasarkan jawaban kuesioner, 58% siswa di kelas VIII membutuhkan informasi mengenai bulyying. Jumlah ini cukup tinggi, karena lebih dari separuh siswa mengalami masalah yang sama. Kasus bulyying diperkirakan akan meningkat jika masalah ini tidak segera diselesaikan.

Pemahaman tentang perilaku bulyying dan dampaknya merupakan salah satu tindakan preventif yang dapat dilakukan untuk mengurangi kejadian bulyying di sekolah. Berdasarkan observasi, SMPN 1 Lamongan sudah melakukan tugasnya dengan sangat baik dalam mencegah situasi bulyying; Namun, guru bimbingan dan konseling masih belum mampu memanfaatkan media, sehingga minimnya inovasi dalam meningkatkan efektivitas layanan bimbingan dan konseling. Menurut Bahiroh dan Sari (2023) media pembelajaran harus digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran dapat dicirikan sebagai alat yang digunakan oleh pendidik untuk memudahkan pemahaman siswa terhadap sumber belajar. Di era globalisasi saat ini, dimana teknologi informasi digunakan dalam segala aktivitas manusia, sehingga penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar telah berkembang mengikuti perkembangan zaman.

Media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran serta memudahkan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan oleh guru, media pembelajaran juga mempengaruhi siswa memahami suatu gagasan. Menurut Sabila (2021) Guru memiliki kemampuan dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran, diharapkan siswa dapat berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan topik yang akan diberikan serta memahami keadaan siswa.

Media permainan merupakan salah satu jenis media yang dapat menarik minat siswa. Penggunaan media permainan merupakan salah satu cara belajar yang menyenangkan bagi siswa. Selain itu, peneliti Syukurti (2020) menemukan bahwa "Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament berbantuan media permainan ular tangga dapat meningkatkan konsentrasi belajar siswa." Artinya, siswa dapat lebih fokus saat terlibat dalam layanan yang diberikan. Dalam hal ini, peneliti akan menggunakan media alternatif khususnya media permainan ular tangga dalam layanan bimbingan klasikal untuk membantu guru bimbingan dan konseling dalam mencegah bulyying di sekolah. Permainan ular tangga berfungsi sebagai media untuk memberikan pemahaman siswa apa yang harus dilakukan jika mereka melihat perilaku bulyying atau mengalami kasus bulyying.

Permainan ular tangga yang akan dikembangkan merupakan modifikasi dari permainan ular tangga klasik. Bedanya, siswa harus menjawab kartu tantangan yang berisi pertanyaan atau permasalahan terkait bulyying. Cara permainannya adalah: Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan satu pemimpin untuk setiap kelompok selama permainan. Setelah melempar dadu secara bergiliran, masing-masing ketua kelompok berpindah lokasi berdasarkan nomor yang diterimanya. Ketua kelompok harus mengambil kartu tantangan dan mendiskusikan jawabannya dengan anggota kelompok lainnya. Tim yang berhasil mencapai garis finis terlebih dahulu adalah pemenangnya.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti berencana melakukan penelitian dengan judul "Permainan Ular Tangga Sebagai Media Pemahaman Bulyying di Sekolah Menengah Pertama". Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pemberian layanan klasikan dengan memanfaatkan media ular tangga.)

## **METODE**

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini. Pendekatan kualitatif adalah cara menggunakan teknik ilmiah untuk menggambarkan fenomena sehingga memperoleh pemahaman komprehensif tentang fenomena yang dialami subjek penelitian. (Sugiyono, 2017). Sedangkan jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian kualitatif deskriptif. Kualitatif deskriptif adalah pendekatan yang digunakan untuk mengkaji atau mengamati latar sosial secara luas, menyeluruh, dan mendalam. Bog dan dan Taylor mendefinisikan penelitian kualitatif sebagai suatu metode yang menghasilkan data deskriptif dari kata-kata tertulis atau lisan seseorang serta perilaku yang dapat diamati. Fenomena ini kemudian diungkapkan secara lisan dan dikembangkan menjadi model, konsep, teori, prinsip, dan definisi secara umum.

Dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengumpulkan data. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa fase sesuai dengan jadwal yang telah direncanakan sebelumnya yaitu tahap persiapan penelitian, pra-penelitian (observasi), pelaksanaan penelitian, dan pelaporan penelitian. Teknik keabsahan data yang digunakan peneliti ini adalah menggunakan triangulasi teknik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang berlangsung antara bulan Februari hingga April ini didasarkan pada temuan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling serta kepala sekolah. Berdasarkan angket kebutuhan siswa, layanan klasikal yang diterapkan selama ini belum sesuai dengan harapan sekolah. Berdasarkan kuesioner kebutuhan siswa sekitar 58%—tidak memahami Bullying. Setelah diberikan layanan klasikal tetap saja terdapat laporan dari siswa mengenai bullying, umumnya bullying yang dilaporkan adalah bullying verbal.

Observasi yang dilakukan selama pemberian layanan di kelas menunjukkan bahwa ada siswa yang memperhatikan penjelasan guru, ada pula yang asyik dengan hp, ada pula yang bercerita tanpa menghiraukan guru. Namun ketika guru meminta siswa untuk menjawab suatu pertanyaan, temannya segera menyela untuk mengolok-olok dan ketika guru bertanya, mereka menjawab dengan bercanda. Observasi dan wawancara ini mengungkapkan bahwa siswa tidak begitu terlibat aktif dalam layanan bimbingan klasik yang diterapkan di kelas, sehingga mengakibatkan kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai bullying bentuk-bentuknya, dan dampaknya.

Peneliti kemudian berdiskusi dengan guru bimbingan dan konseling untuk menerapkan media ular tangga untuk membantu siswa dalam memahami dan terlibat aktif dalam layanan bimbingan klasikal. Permainan ular tangga yang akan dibuat merupakan modifikasi dari permainan ular tangga pada umumnya, perbedaannya terletak pada kartu tantangan berisi pertanyaan atau masalah terkait bullying yang harus ditanggapi oleh siswa. Permainan ular tangga dilaksanakan dengan memperhatikan pada siswa kelas VIII B. Terdapat tiga tahap yaitu tahap pendahuluan, inti, dan penutup.

Selanjutnya mempersiapkan RPL dan materi layanan merupakan langkah awal dalam memanfaatkan ular tangga sebagai sarana media pemahaman bullying pada siswa SMP. Lokasi yang digunakan yaitu di aula. Menurut Nisa & Zakiyaturrosyidah (2021) Pemilihan lokasi pembelajaran menggunakan lokasi di luar kelas sebagai pertimbangan supaya peserta didik bisa lebih leluasa ketika melaksanakan kegiatan.

Tahap pendahuluan dimulai dengan kegiatan berdo'a, dan melaksanakan ice breaking agar peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti layanan. Selanjutnya untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik, peneliti memberikan pertanyaan pemantik tentang bullying kepada peserta didik kemudian dilanjutkan pada penjelasan topik serta membangun kesepakatan/aturan mengenai kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menjelaskan tentang cara bermain media ular tangga. Cara permainannya peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing kelompok terdapat 1 ketua untuk memainkan permainan. Setiap ketua kelompok bergantian melempar dadu untuk kemudian berpindah tempat sesuai dengan angka dadu yang di dapatkan. Jika ketua kelompok berhenti pada kotak bergambar tantangan maka ketua kelompok harus mengambil satu kartu tantangan dan menjawab kartu tantangan dengan cara berdiskusi bersama dengan anggota kelompoknya. Kelompok yang berhasil sampai pada garis finish maka dia adalah pemenangnya.

Sebelum pada kegiatan penutup, peserta didik bersama-sama membuat komitmen untuk menciptakan sekolah anti bullying pada media yang sudah disediakan oleh peneliti. Peserta didik kemudian membuat kesimpulan dan melakukan refleksi mengenai kegiatan yang sudah dilaksanakan dengan cara meminta peserta didik mengerjakan LKPD secara kelompok.

Berdasarkan observasi pada pelaksanaan permainan ular tangga bullying, peserta didik terlihat antusias mengikuti jalannya permainan hingga selesai. Selama kegiatan berlangsung peserta didik memang tidak diizinkan untuk menggunakan HP sehingga mereka lebih fokus mengikuti jalannya permainan. Selain itu berdasarkan wawancara kepada beberapa peserta didik setelah mengikuti layanan klasikal diketahui sebagai berikut :

Tabel 1. Hasil Wawancara

No	Responden	Hasil Wawancara
1	GLH	Saya senang jika layanan BK seperti ini terus, saya bisa bermain tapi saya juga mengerti ternyata bullying banyak macamnya
2	FRMN	Permainan diluar kelas sangat menyenangkan, saya bisa mendapatkan suasana baru
3	ZHR	Setelah mengikuti kegiatan ini, saya menyadari bahwa hal-hal yang saya sepelekan dan saya lakukan ke teman saya bisa menyakiti meskipun menurut saya awalnya hanya bercanda
4	RZQ	Saya lebih mengetahui dampak-dampak bullying, dan saya berharap teman-teman sekelas bisa menciptakan sekolah anti bullying
5	PTR	Kegiatannya seru, mudah dipahami dan saya senang karena bisa berpendapat didalam kelompok.
6	NSRL	Saya senang mengikuti kegiatan ini, meskipun tidak bisa menjawab dan tidak boleh menggunakan HP tapi teman-teman juga bisa membantu.
7	ZHR	Pembelajaran seperti ini bagus, anak-anak hanya boleh menggunakan HP 1 kali saja, memang harus sangat dibatasi menggunakan HP ketika pembelajaran agar anak-anak lebih fokus pada materi yang disampaikan.
8	RFLY	Meskipun kartunya belum dijawab semua karena habis waktunya, tapi seru. Semoga lebih banyak kegiatan game seperti ini karena menyenangkan..
9	ZVNN	Saya sering mendapatkan lemparan dadu yang kurang beruntung, akhirnya saya sering ditempat ular dan turun kebawah lagi. tapi saya senang dan lebih memahami tentang bullying.
10	RYHN	kartu tantangan dibikin lebih seru lagi. tapi permainan ini bagus, anak-anak bisa bekerjasama memikirkan jawaban dan tidak hanya mengandalkan HP.

No	Responden	Hasil Wawancara
8	RFLY	Meskipun kartunya belum dijawab semua karena habis waktunya, tapi seru. Semoga lebih banyak kegiatan game seperti ini karena menyenangkan..
9	ZVNN	Saya sering mendapatkan lemparan dadu yang kurang beruntung, akhirnya saya sering ditempat ular dan turun kebawah lagi. tapi saya senang dan lebih memahami tentang bullying.
10	RYHN	kartu tantangan dibikin lebih seru lagi. tapi permainan ini bagus, anak-anak bisa bekerjasama memikirkan jawaban dan tidak hanya mengandalkan HP.

Hasil wawancara kepada peserta didik juga diperkuat oleh wawancara kepada guru BK setelah mengikuti jalannya kegiatan. Guru BK menyebutkan bahwa “Permainan ini seru ya, siswa bisa aktif. Mereka sepertinya jenuh kalau selalu belajar terlalu lama didalam kelas. Permainan seperti ini bisa menjadi alternatif ketika siswa sudah bosan mengikuti pelajaran. Mereka selain mendapatkan materi juga belajar berempati dan menghargai pendapat temannya”.

Hal serupa juga dikatakan oleh guru BK yang lain “anak-anak bisa belajar sambil bermain, yang namanya anak SMP pastinya mereka tidak akan bisa lama-lama belajar didalam kelas kecuali, dalam kegiatannya menarik. Seperti kegiatan yang sudah dilaksanakan itu bagus, anak-anak tidak fokus ke HP saja, mereka bisa saling bekerjasama untuk menjawab tantangan dalam permainan. Selain itu mereka akan lebih paham tentang bullying, karena didalam tantangannya terdapat soal-soal sesuai fakta dan penerapan langsung bagaimana contoh serta cara mencegahnya. Hanya saja mungkin masukan dari saya untuk pengkondisian kelas diawal bisa diatur lebih baik lagi agar tidak terlalu lama”.

Berdasarkan data yang sudah didapat melalui observasi dan wawancara maka bisa diketahui bahwa pelaksanaan permainan ular tangga bullying sudah berjalan dengan baik. Adapun kelebihan dan kekurangan dalam permainan ular tangga yaitu : kelebihannya adalah peserta didik bisa meningkatkan keterampilan sosial, keterampilan kerjasama, pengajaran empati, peningkatan resolusi konflik serta pembelajaran aturan dan batasan. Sedangkan kekurangannya yaitu membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mengkondisikan peserta didik ketika pelaksanaan kegiatan..

## SIMPULAN

Hasil wawancara kepada peserta didik juga diperkuat oleh wawancara kepada guru BK setelah mengikuti jalannya kegiatan. Guru BK menyebutkan bahwa “Permainan ini seru ya, siswa bisa aktif. Mereka sepertinya jenuh kalau selalu belajar terlalu lama didalam kelas. Permainan seperti ini bisa menjadi alternatif ketika siswa sudah bosan mengikuti pelajaran. Mereka selain mendapatkan materi juga belajar berempati dan menghargai pendapat temannya”.

Hal serupa juga dikatakan oleh guru BK yang lain “anak-anak bisa belajar sambil bermain, yang namanya anak SMP pastinya mereka tidak akan bisa lama-lama belajar didalam kelas kecuali, dalam kegiatannya menarik. Seperti kegiatan yang sudah dilaksanakan itu bagus, anak-anak tidak fokus ke HP saja, mereka bisa saling bekerjasama untuk menjawab tantangan dalam permainan. Selain itu mereka akan lebih paham tentang bullying, karena didalam tantangannya terdapat soal-soal sesuai fakta dan penerapan langsung bagaimana coPenelitian yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan hasil bahwa permainan ular tangga sebagai media pemahaman bullying bagi siswa tingkat menengah pertama berjalan dengan baik dan dapat menambah pemahaman peserta didik tentang materi bullying. Hal ini ditunjukkan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang dilakukan. Selain itu permainan ular tangga ini juga meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga pemahama mereka

meningkat. Dampak positif lain dari permainan ular tangga juga dapat melatih kerjasama, melatih keterampilan sosial, melatih berempati dan belajar tentang aturan dan Batasan dalam permainan, sedangkan kekurangan dari permainan ular tangga sebagai media pemahaman bullying ini adalah membutuhkan waktu yang lebih lama dalam mengkondisikan siswa dalam proses pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agisyaputri, E., Nadhirah, N., & Saripah, I. (2023). Identifikasi fenomena perilaku *bullying* pada remaja. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 3(1), 19-30.
- Bahiroh1, A & Sari, A.D (2023). Systematic Literature Review: Media Permainan Ular Tangga Pada Mata Pelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Vol 1 No 1 Tahun 2023*.
- Bogdan dan Taylor, 2010 J. Moleong, Lexy. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remadja Karya.
- Empati, J., Hanitis, P. M., & Setyawan, I. (2015). Hubungan Antara Persepsi Terhadap Iklim Sekolah Dengan Intensi *Bullying* Pada Siswa Sd Islam X. *Empati*, 4(1).
- 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.
- Pratiwi, Z., & Buchori, S. (2023). Meningkatkan pemahaman siswa tentang *bullying* dengan media ular tangga anti *bullying*. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 5(3), 275-282.
- Rahmat, P. S. (2021). *Perkembangan peserta didik*. Bumi Aksara.
- Sabila, S., NM, K. N., Ayunda, S. S., & Khasanah, N. (2021, December). Pengaplikasian Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik: Pengaplikasian Game Edukasi (Ular Tangga) Untuk Meningkatkan Konsentrasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik. In *Prosiding SEMAI: Seminar Nasional PGMI (Vol. 1, pp. 499-518)*.
- Safaat, R. A. (2023). Tindakan *Bullying* di Lingkungan Sekolah yang Dilakukan Para Remaja. *Jurnal Global Ilmiah*, 1(2), 97-100.
- Sugiono, *Metode penelitian kombinasi*, Bandung : Alfabeta, 2017.
- Syukurti, D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar (Studi pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Lahat). *Diadik: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 10(1), 31-37.