

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG  
BULLYING DI SMP NEGERI 45  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**oleh**

**Agung Maulana**

**NIM : 06071282025024**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG  
BULLYING DI SMP NEGERI 45  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Agung Maulana**

**NIM: 06071282025024**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling**

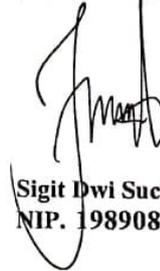
Mengesahkan:

**Koordinator Program Studi  
Bimbingan dan Konseling**



**Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd  
NIP. 199301252019032017**

**Pembimbing**



**Sigit Dwi Sucipto, M.Pd  
NIP. 198908252023211021**



**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG  
BULLYING DI SMP NEGERI 45  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

Agung Maulana

NIM: 06071282025024

Program Studi Bimbingan dan Konseling

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Senin

Tanggal : 20 Mei 2024

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Sigit Dwi Sucipto, M.Pd (  )
2. Anggota : Ratna Sari Dewi, M.Pd (  )

Indralaya, 22 Mei 2024  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi



Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd  
NIP. 199301252019032017

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Agung Maulana

NIM : 06071282025024

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Ludo untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang *Bullying* SMP Negeri 45 Palembang“ adalah benar karya sendiri dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan pihak lain terhadap keaslian karya saya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Indralaya 22 Mei 2024

Yang membuat pernyataan

   
Agung Maulana

NIM. 06071282025024

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK  
MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG  
BULLYING DI SMP NEGERI 45  
PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**Agung Maulana**

**NIM: 06071282025024**

**Program Studi Bimbingan dan Konseling**

**Telah diujikan dan lulus pada :**

**Hari : Senin**

**Tanggal : 20 Mei 2024**

**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Sigit Dwi Sucipto, M.Pd (  )
2. Anggota : Ratna Sari Dewi, M.Pd (  )

**Indralaya, 22 Mei 2024  
Mengetahui,  
Koordinator Program Studi**



**Fadhlina Rozzaqyah, M.Pd  
NIP. 199301252019032017**

## **PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK**

### **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji dan syukur penulis penjatkan atas kehadiran Allah Subhanahu Wata'ala karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan waktu yang tepat. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada suri teladan umat manusia Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam beserta keluarga, sahabat, dan pengikutnya yang telah membawa kita dari zaman jahilliyyah menuju zaman islamiyah seperti apa yang kita rasakan pada saat ini dan semoga kita semua mendapatkan syafaatnya di yaumuljaza nanti.

Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

- 1) Kedua orang tua saya yang saya cintai, yang telah memberikan kasih sayangnya dari lahir sampai detik ini, yaitu bapak Hazali dan ibu Sukanti. Skripsi ini saya dedikasikan penuh untuk mereka atas jasa yang tak terhitung nilainya, semoga Allah senantiasa melimpahkan kebahagiaan kepada mereka hingga akhir hayat.
- 2) Kedua saudara saya yaitu kakak perempuan Hasti Maulina, dan adik perempuan saya Adinda Sifa Aulia yang saya sayangi, yang sudah memberikan suntikan semangat untuk bisa menyelesaikan skripsi ini.
- 3) Seluruh dosen program studi Bimbingan dan Konseling Ibu Dra. Rahmi Shofah, M.Pd., Kons, Bapak Dr. Yosef, M.A., Ibu Risma Anita Puriani, M.Pd., Ibu Silvia AR., M.Pd., Ibu Rani Mega Putri, M.Pd., Kons., Ibu Ratna Sari Dewi, S.Pd., M.Pd., Bapak Dr. Alrefi M.Pd., Ibu Minarsi, M.Pd., Kons., Ibu Khadijah Lubis, M.Pd., dan Bapak Romi Fajar Tanjung, M.Pd dan Staff administrasi program studi Bimbingan dan Konseling yang sudah memberikan pengetahuan, ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan dan menjadi teladan yang baik.
- 4) Untuk Yefana Squad (Riskiansyah Ammar Diovani, Adib Anhaf, Fatih Ilhamsyah, Adi Tantowi, Ronaldo Carlos Sihotang, dan Waliyudin Zuhdi)

yang sudah menemani masa – masa kuliah yang penuh perjuangan, semoga kalian semua diberi kemudahan dan kelancaran dimanapun kalian berada.

- 5) Seluruh teman seperjuangan BK Indralaya angkatan 2020 atas waktunya selama di bangku perkuliahan.

### **MOTTO HIDUP**

"Jadilah baik. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik."

**(Q.S Al Baqarah: 195)**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xiii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>9</b>
2.1 Permainan Ludo.....	9
2.1.1 Pengertian Permainan .....	9
2.1.2 Definisi Permainan Ludo .....	10
2.1.3 Cara Memainkan Permainan Ludo .....	10
2.2 Bullying .....	12
2.2.1 Pengertian Bullying .....	12
2.2.2 Faktor – Faktor Terjadinya Bullying .....	13

2.2.3 Bentuk - Bentuk Bullying.....	14
2.2.4 Dampak Bullying.....	16
2.2.5 Aspek – Aspek Perilaku Bullying.....	18
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>19</b>
3.1 Jenis Penelitian .....	19
3.2 Subjek dan Objek Penelitian .....	19
3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	19
3.3.1 Lokasi Penelitian.....	19
3.3.2 Waktu Penelitian.....	19
3.4 Prosedur Penelitian.....	19
3.4.1 Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ) .....	21
3.4.2 Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	21
3.4.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	22
3.4.4 Tahap Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	22
3.4.5 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ) .....	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	24
3.5.1 Validasi .....	24
3.5.2 Angket.....	25
3.6 Teknik Analisis Data .....	26
3.6.1 Analisis data Validitas .....	26
3.6.2 Analisis Data Angket.....	26
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>28</b>
4.1 Hasil.....	28
4.1.1 Analisis ( <i>analysis</i> ).....	28
4.1.2 Perancangan ( <i>design</i> ).....	29
4.1.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	34

4.1.4 Implementasi (Implementation).....	47
4.1.5 Evaluasi ( <i>evaluation</i> ).....	53
4.2 Pembahasan.....	54
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>57</b>
5.1 Kesimpulan.....	57
5.2 Saran.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>58</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>

**DAFTAR TABEL**

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi untuk Validator 1 (Aspek Materi).....	24
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Validator 2 (Aspek Media) .....	24
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Validator Bahasa .....	25
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa.....	25
Tabel 3. 5 Kategori Nilai Tanggapan Siswa terhadap Media .....	27
Tabel 3. 6 Persentase Nilai Siswa terhadap Kepraktisan Media.....	27
Tabel 4. 1 Rancangan Pelaksanaan Layanan .....	30
Tabel 4. 2 Tampilan Desain Papan Ludo .....	32
Tabel 4. 3 Tampilan Desain Kartu Media.....	32
Tabel 4. 4 Tampilan Desain Buku Media .....	33
Tabel 4. 5 Validasi (Aspek Materi).....	41
Tabel 4. 6 Tanggapan/Saran dari Validator 1 (Aspek Materi).....	42
Tabel 4. 7 Validasi (Aspek Media) .....	43
Tabel 4. 8 Tanggapan/Saran dari Validator 2 (Aspek Media) .....	43
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Validasi Media .....	44
Tabel 4. 10 Validasi (Aspek Bahasa).....	45
Tabel 4. 11 Saran/Tanggapan dari Validator 3(Aspek Bahasa).....	46
Tabel 4. 12 Hasil Kuesioner Uji Coba perorangan ( <i>one to one</i> ).....	47
Tabel 4. 13 Hasil Kuesioner Uji Kelompok Kecil ( <i>Small group</i> ).....	49
Tabel 4. 14 Hasil Kuesioner Uji Coba Lapangan ( <i>field test</i> ).....	52

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahap-Tahap Pengembangan Model <i>ADDIE</i> .....	21
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Canva</i> .....	31
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Aplikasi <i>Canva</i> .....	34
Gambar 4. 3 Proses Pembuatan Kerangka Papan Ludo .....	35
Gambar 4. 4 Proses Memasukan Warna .....	35
Gambar 4. 5 Proses Finishing Awal Papan Ludo Sebelum Pengembangan .....	36
Gambar 4. 6 Proses Memasukan beberapa item dalam Papan Ludo .....	36
Gambar 4. 7 Hasil Akhir Papan Ludo .....	37
Gambar 4. 8 Proses Desain Kartu Ludo dengan Aplikasi <i>Canva</i> .....	38
Gambar 4. 9 Proses <i>Finishing</i> Kartu Ludo.....	38
Gambar 4. 10 Aplikasi <i>Canva</i> .....	39
Gambar 4. 11 Proses Pencarian Ide Desain Buku di Aplikasi <i>Canva</i> .....	39
Gambar 4. 12 Proses Editing Gambar Buku .....	42

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing.....	64
Lampiran 2. SK Penelitian .....	65
Lampiran 3. Balasan Sekolah/ Tempat Penelitian .....	66
Lampiran 4. Lembar Validasi dan Kelengkapannya.....	67
Lampiran 5. Lembar Pengesahan Proposal Penelitian.....	69
Lampiran 6. Pedoman Wawancara Guru BK.....	70
Lampiran 7. Dokumentasi Studi Pendahuluan.....	71
Lampiran 8. Review .....	72
Lampiran 9. Surat Keterangan Bebas Pustaka .....	76
Lampiran 10 RPL .....	78
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian.....	91
Lampiran 12. Angket Tanggapan Siswa .....	92
Lampiran 13. SK Ujian Akhir Program.....	93

## ABSTRAK

Fenomena *bullying* disekolah terutama sekolah menengah pertama makin marak terjadi, mulai dari *bullying* fisik, *bullying* verbal, *bullying* sosial, dan yang terbaru *cyberbullying*. Salah satu metode yang bisa digunakan untuk mencegah Tindakan *bullying* adalah memberikan pemahaman kepada siswa melalui layanan Bimbingan dan Konseling. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Permainan Ludo dengan materi *Bullying* sebagai media Bimbingan dan Konseling untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang *bullying* di SMP Negeri 45 Palembang. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (analysis, design, development, implementation, and evaluation)*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu validasi dan angket, lalu produk yang dihasilkan di uji cobakan pada tahap implementasi dengan melalui 3 tahap yaitu tahap *one to one* kepada 4 siswa, tahap *small group* kepada 6 siswa dan tahap *field test* kepada 8 siswa yang sudah dipilih secara acak. Hasil validasi produk menunjukkan bahwa produk Permainan Ludo Materi *Bullying* memenuhi kriteria valid dengan indikator penilaian dari 3 validator yaitu media, materi dan bahasa. Permainan ludo ini juga dikatakan praktis setelah dilakukan impelentasi media kepada siswa dengan kategori sangat ptaktis yaitu 98%. Oleh karena itu, Permainan Ludo dengan materi *Bullying* telah memenuhi kriteria valid, praktis serta dapat meningkatkan pemahaman *bullying* di SMP Negeri 45 Palembang. Saran diharapkan media permainan ludo ini dapat membantu sekolah dalam penyampaian layanan informasi Tindakan pencegahan *bullying* disekolah

**Kata Kunci:** *Bullying*, Permainan Ludo

**ABSTRACT**

*The phenomenon of bullying in schools, especially at the primary level, is increasingly rampant, ranging from physical bullying, verbal bullying, social bullying, to the latest form, cyberbullying. One method to prevent bullying behavior is to provide students with understanding through Guidance and Counseling services. This research aims to develop a Ludo game with bullying material as a Guidance and Counseling medium to enhance students' understanding of bullying at SMP Negeri 45 Palembang. The research utilizes the research and development (R&D) method with the ADDIE development model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Data analysis techniques include validation and questionnaires, and the resulting product is tested in three stages of implementation: one-to-one stage with 4 students, small group stage with 6 students, and field test stage with 8 randomly selected students. The validation results show that the Ludo Game Bullying Material meets the valid criteria with assessment indicators from 3 validators: media, material, and language. This Ludo game is also deemed practical after implementing it with students, categorized as very practical at 98%. Therefore, the Ludo Game with Bullying material has met valid and practical criteria and can enhance understanding of bullying at SMP Negeri 45 Palembang. It is suggested that this Ludo game medium can assist schools in delivering information services on bullying prevention.*

**Keywords:** *Bullying, Playing ludo*

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan kebutuhan pokok setiap manusia untuk dapat meningkatkan kualitas hidup, namun terdapat dalam praktiknya pendidikan selalu berubah sesuai dengan perubahan zaman yang mencakup berbagai bidang, seperti kualitas sekolah, guru, tenaga pendidik, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan. Dalam upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik seperti yang tercantum sesuai Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional menjelaskan bahwa: “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Usaha besar diperlukan untuk memastikan kualitas pendidikan yang baik, tetapi akhir-akhir ini dunia pendidikan dihadapkan pada banyak permasalahan, seperti yang diungkapkan dalam penelitian oleh Nurhuda (2020). Terdapat dua jenis masalah pendidikan yaitu masalah dalam lingkup makro dan masalah dalam lingkup mikro. Permasalahan dalam lingkup makro mencakup hal-hal seperti kurikulum yang rumit dan terlalu kompleks, ketidakmerataan pendidikan, tantangan dalam penempatan guru, kualitas guru yang rendah, dan biaya pendidikan yang tinggi. Sementara itu, permasalahan dalam lingkup mikro mencakup metode pembelajaran yang monoton, kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, serta rendahnya prestasi siswa.

Salah satu tantangan dalam bidang pendidikan juga terkait dengan perilaku peserta didik, seperti yang menjadi sorotan belakangan ini terkait dengan meningkatnya kasus permasalahan remaja. Menteri Kesehatan juga mencatat dalam [sehatnegeriku.id](https://sehatnegeriku.id) (2024) bahwa permasalahan yang dihadapi oleh remaja cukup kompleks, termasuk dalam hal prestasi sekolah, interaksi sosial, penampilan, hubungan dengan lawan jenis, dan sebagainya. Berbagai faktor ini dapat

berpengaruh terhadap perilaku dan kesehatan remaja itu sendiri. Hal ini menuntut perhatian lebih dalam mencapai tujuan pendidikan, seperti yang dinyatakan oleh Patandung & Patua (2022) bahwa peserta didik harus disiapkan untuk menjadi generasi yang mampu bersaing dengan tantangan masa depan, memiliki keterampilan yang relevan, dan siap untuk menghadapi persaingan. Dengan kata lain, peserta didik harus dibekali dengan kreativitas, kemampuan berpikir inovatif, kemampuan pengambilan keputusan yang cepat dan tepat, serta keterampilan dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Jasmisari dan Herdiansyah (2022) menjabarkan tentang hasil observasinya yaitu perilaku tidak patuh pada remaja sangat bervariasi, mulai dari tindakan yang ringan seperti membolos sekolah, absen pada jam pelajaran, berpakaian tidak sesuai, bertutur kata kasar, kurang menghargai orang yang lebih tua, merokok, minum alkohol, menyanyi keras hingga larut malam, terlibat dalam tawuran, hingga tindakan serius seperti mencuri, menyerang, dan mengonsumsi narkoba.

Masa remaja adalah fase transisi dari masa kanak-kanak menuju kedewasaan, ditandai oleh tahapan perkembangan yang sangat peka terhadap perubahan dalam kehidupan. Ini adalah periode di mana remaja mengalami transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa, di mana terjadi perubahan signifikan dalam aspek biologis, kognitif, dan sosial-emosional. Namun, masa remaja juga sering dianggap sebagai waktu perubahan yang penuh tantangan, di mana individu mencari identitas diri, menghadapi ketidakpastian, dan mengalami ambang menuju kedewasaan (D.E & Fieldman, 2014).

Salah satu aspek yang bisa kita perhatikan dalam permasalahan di sekolah adalah isu *Bullying*. Menurut definisinya, *Bullying* merupakan salah satu masalah serius yang terjadi di berbagai institusi pendidikan di seluruh dunia. Tindakan bullying dapat menyebabkan kerugian fisik, emosional, dan psikologis bagi para korban, serta dapat mempengaruhi iklim sosial di sekolah dan mengganggu proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya serius dan terkoordinasi untuk mencegah dan menangani kasus-kasus *bullying* di lingkungan sekolah. *Bullying* umumnya muncul sebagai hasil dari pelanggaran yang disertai dengan hukuman, terutama hukuman fisik. *Bullying* adalah tindakan yang disengaja dan berulang-

ulang oleh satu atau lebih individu terhadap individu lainnya, dengan tujuan menyakiti atau menimbulkan tekanan emosional (Soejadmiko dkk, 2013). Menurut Rigby (2003), *Bullying* telah didefinisikan secara global sebagai perilaku yang mengancam atau menyakiti seseorang yang memiliki kekuatan lebih rendah. Ada berbagai bentuk *bullying*, termasuk *bullying* fisik, verbal, dan tidak langsung.

Coloroso (dalam Zakiyah, 2018) menyebutkan bahwa terdapat empat jenis *bullying*, yaitu *bullying* fisik, verbal, relasional, dan *cyberbullying*. Keempat bentuk ini sering terjadi di dalam dan di luar lingkungan sekolah, dan memerlukan perhatian khusus baik dari pihak sekolah maupun masyarakat. *Bullying* fisik melibatkan tindakan pelecehan atau serangan fisik, seperti pukulan, dorongan, menarik rambut, tendangan, atau merusak barang milik orang lain. *Bullying* verbal terjadi melalui penggunaan kata-kata atau bahasa untuk menyerang korban, seperti menghina, berteriak, menyebarkan gosip, mencemarkan nama baik, atau menyindir. *Bullying* relasional terjadi dengan memutuskan hubungan sosial seseorang dengan tujuan melemahkan harga diri korban secara sistematis melalui pengucilan, penghindaran, dan pengabaian. Sedangkan *cyberbullying* adalah perilaku *bullying* yang dilakukan melalui media elektronik seperti komputer, ponsel, internet, dan situs web, dengan tujuan untuk menakut-nakuti korban menggunakan teks, gambar, atau video yang intimidatif, menyakitkan, atau merendahkan.

Menurut UNICEF yang merujuk pada data Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (KPPPA) 2018, sekitar dua dari tiga anak usia 13-17 tahun pernah mengalami setidaknya satu bentuk kekerasan. Di samping itu, tiga dari empat anak dan remaja yang melaporkan telah mengalami satu jenis kekerasan atau lebih, menyatakan bahwa pelakunya adalah teman sebaya. Hasil studi Program Penilaian Pelajar Internasional (PISA) 2018 juga mengungkapkan bahwa 41% pelajar berusia 15 tahun pernah mengalami *bullying* beberapa kali dalam sebulan. Data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) menunjukkan bahwa antara tahun 2011 hingga 2019, tercatat ada 574 kasus *bullying* yang menimpa anak laki-laki dan 425 kasus yang menimpa anak perempuan di sekolah. Sementara itu, 440 anak laki-laki dan 326 anak perempuan dilaporkan sebagai pelaku *bullying* di sekolah. Pada tahun 2021, terdapat setidaknya 17 kasus perundungan yang terjadi di berbagai tingkatan pendidikan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Sukmawati dan rekan-rekan (2021), sebagian besar temuan penelitian menunjukkan bahwa dampak utama dari *bullying* pada dasarnya adalah penurunan kepercayaan diri korban. Korban merasa bahwa harga dirinya menurun dan cenderung menarik diri karena takut akan tindakan negatif yang mungkin dilakukan oleh pelaku terhadap mereka. Dampak ini memiliki pengaruh besar terhadap kondisi psikologis korban, seperti munculnya kecemasan, depresi, dan bahkan pikiran untuk bunuh diri. Selain itu, *bullying* juga membuat korban mengalami kesulitan dalam menjalani fungsi sosialnya, karena mereka cenderung menghindari interaksi dengan orang lain dan menyalahkan diri sendiri atas situasi yang terjadi.

Sebuah contoh kasus fenomena *bullying* yang dilaporkan oleh Inews.id (2023) mencakup seorang siswa yang mengalami *bullying* di sekolah selama setahun, terutama melalui *bullying* verbal. Kejadian ini mencapai tingkat yang sangat serius, di mana korban bahkan ditemukan kotoran hewan yang dibungkus tisu diletakkan di meja tempatnya duduk, menunjukkan bahwa *bullying* terjadi di lingkungan sekolah itu sendiri. Sebagai contoh kedua, seperti yang dilaporkan oleh BBC New Indonesia, seorang siswa yang merasa tersakiti karena mendapat perlakuan *bullying* dari teman-temannya, akhirnya melakukan tindakan nekat dengan membakar sekolah menggunakan molotov yang terbuat dari botol bekas yang diisi dengan campuran cairan khusus dan gas sebagai pemicu api pada hari Selasa (27/6).

Hasil studi pendahuluan pada tanggal 24 Januari 2024, peneliti melakukan wawancara kepada guru Bimbingan dan Konseling Ibu Neli di SMP N 45 Palembang. Peneliti mencoba menggali informasi terkait layanan informasi seputar *bullying* yang dilakukan di SMP N 45 Palembang. Dari hasil wawancara tersebut didapatkan data bahwa terdapat upaya sekolah dalam memberikan layanan informasi terkait *bullying* disekolah dengan memberikan layanan klasikal. Namun dalam pemberian informasinya hanya dilakukan menggunakan metode ceramah dan belum pernah melaksanakan layanan informasi *bullying* menggunakan media terutama media permainan dan secara umum siswa SMP N 45 Palembang sudah memahami tentang *bullying*, namun secara khusus masih banyak teori dan praktik yang mereka belum pahami.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, peneliti berupaya unyuk membantu siswa

untuk memberikan pemahaman tentang *bullying* untuk mencegah terjadinya kasus – kasus *bullying* di masa yang akan datang. Dengan menggunakan metode permainan ludo sebagai media penyampaian informasi dalam layanan bimbingan kelompok diharapkan siswa dapat lebih tertarik untuk mempelajari pemahaman tentang *bullying*. Peneliti juga berharap media yang akan dibuat dapat digunakan oleh Satgas anti *bullying* yang baru dibentuk oleh pihak SMP N 45 Palembang.

Untuk meningkatkan pelayanan informasi dalam bidang Bimbingan dan Konseling, dapat dilakukan dengan memperkuat layanan di lingkungan sekolah, seperti melalui layanan bimbingan kelompok dan menggunakan media seperti permainan ludo. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Atika & Martin (2020), pelayanan bimbingan kelompok merupakan salah satu bentuk interaksi BK yang diberikan kepada siswa melalui kegiatan kelompok terstruktur dan terjadwal. Kegiatan ini mencakup berbagai informasi mengenai pendidikan, karir, aspek pribadi, dan sosial, dengan tujuan memberikan pemahaman yang memadai kepada siswa untuk membuat rencana dan keputusan hidup yang tepat. Selain itu, bimbingan kelompok juga dapat mendukung dalam perencanaan karir, sesuai dengan temuan yang dikemukakan oleh Syaiffina (2019) yang menunjukkan kontribusi positif dari bimbingan kelompok dalam meningkatkan perencanaan karir siswa. Temuan serupa juga disampaikan oleh Sabella & Winingsih (2022), yang menegaskan bahwa implementasi bimbingan kelompok memiliki dampak positif terhadap perencanaan karir siswa.

Permainan Ludo, yang juga dikenal sebagai Pachisi di India, telah ada sejak abad ke-6. Permainan ini dipilih karena merupakan permainan tradisional yang menyenangkan, menghibur, dan mudah diikuti oleh peserta didik. Selain itu, Ludo dapat menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran karena melibatkan partisipasi aktif dari semua peserta didik selama sesi pembelajaran berlangsung (Maria dkk, 2021). Amkas (2017) menyatakan bahwa memanfaatkan media visual seperti permainan dalam pembelajaran kosakata dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris karena mereka merasa tertarik dan senang dengan materi baru tersebut. Salah satu permainan visual sederhana yang disebut adalah permainan Ludo. Keunggulan permainan Ludo adalah kesesuaiannya sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang menyenangkan, menghibur, dan

mudah dipahami oleh siswa. Ini memberikan peluang bagi peningkatan kosakata siswa. Sebagai hasil penelitian, permainan Ludo dikembangkan sebagai alat pembelajaran di mana siswa diminta untuk menuliskan kata-kata bahasa Inggris dalam apa yang disebut sebagai Ludo Word Game.

Penelitian yang dilakukan oleh Fauziah dan rekan-rekannya (2023) dengan judul "Pengembangan Media Permainan Ludo *Bullying* untuk Meningkatkan Pemahaman *Bullying* pada Remaja" pada tahun 2023 menunjukkan bahwa media tersebut dianggap valid dan sesuai untuk digunakan, dengan nilai rata-rata produk permainan Ludo *Bullying* mencapai 93,52%. Uji coba terbatas melibatkan 12 responden dari siswa kelas X di SMAN 19 Kabupaten Tangerang. Hasil uji respon menunjukkan bahwa respon yang diterima sebesar 91,02% dengan kategori "sangat baik", sehingga media tersebut dinilai sangat layak digunakan. Penelitian Juga dilakukan Jihan dan rekannya (2019) melakukan penelitian berjudul "Pengembangan Media Ludo Raksasa dengan Tema Selalu Berhemat Energi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar." Dari hasil penelitian, kevalidan media Ludo Raksasa ditentukan melalui persentase validasi media dan materi terhadap media tersebut. Tiga validator, masing-masing sebagai ahli media dan ahli materi, melakukan penilaian terhadap kevalidan media Ludo Raksasa. Skor rata-rata persentase yang diberikan oleh ahli media adalah 95,13% dengan kriteria kualitatif "dapat digunakan tanpa revisi", sedangkan skor rata-rata persentase yang diberikan oleh ahli materi adalah 95,23% dengan kriteria kualitatif "dapat digunakan tanpa revisi".

Lanjutnya Angguntari (2019) juga melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Papan Permainan Ludo sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Kompetensi Dasar Menganalisis Persyaratan Personil Administratif Kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya." Dari hasil penelitian, penilaian validasi oleh ahli materi mencapai persentase sebesar 91,25% dengan interpretasi yang sangat kuat, sedangkan oleh ahli media mencapai 96,7% dengan interpretasi yang sangat kuat. Melalui uji coba terbatas, respon siswa memperoleh nilai persentase sebesar 87,6% dengan interpretasi yang sangat kuat. Hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan setelah menggunakan media Papan Permainan Ludo, dengan perolehan skor gain sebesar 0,5 yang diinterpretasikan

sebagai peningkatan yang tinggi. Dengan demikian, media Papan Permainan Ludo dianggap layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk kompetensi dasar Menganalisis Personil Administratif di kelas X OTKP di SMK Negeri 10 Surabaya.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian permasalahan yang telah dijelaskan, peneliti bermemberikan alternatif pemecahan masalah tersebut melalui Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo Untuk Meningkatkan Pemahaman Tentang *Bullying* di SMP Negeri 45 Palembang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media permainan Ludo untuk memberikan pemahaman tentang *bullying* di SMP Negeri 45 Palembang yang valid dan praktis?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian mencakup tujuan yang ingin dicapai selama pelaksanaan suatu studi yaitu mengembangkan media permainan Ludo sebagai alat pembelajaran untuk memberikan pemahaman tentang *bullying* di SMP yang valid dan praktis.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Diharapkan penelitian ini mampu memberikan sebuah manfaat sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Adanya penelitian yang dilakukan oleh peneliti diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu dan pengetahuan dalam bimbingan dan konseling serta memberikan pemahaman kepada guru bimbingan dan konseling dalam pemanfaatan media untuk pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling khususnya media permainan ludo

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan mengenai materi *bullying* melalui layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan media permainan Ludo.

2) Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

penelitian ini diharapkan mampu menambah informasi dan pemahaman bagi para guru bimbingan dan konseling agar dapat melaksanakan layanan bimbingan konseling guna membantu siswa memahami materi *bullying* dengan memanfaatkan media permainan ludo.

3) Bagi penelitian selanjutnya

penelitian ini mampu memberikan referensi peneliti tentang pengembangan media permainan ludo.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., Indra D, M., & Asilestari, P. (2018). Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Dengan Permainan Ludo. *Journal on Early Childhood*, 1 (1): 52-59.
- Almira, N.S., & Marheni, A. (2021). Analisis Fenomenologis Interpretatif tentang Definisi Bullying dan Harga Diri bagi Korban Bullying. *Jurnal Psikologi Integratif*. 9(2) :209-224.
- Amaliawati. R & Fijriani. (2017). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling* 1(1).
- Amkas, S., Tegeh, M.I., & Mahadewi, L. (2017). Pengembangan Media Ludo Word Game Siswa Kelas IV SDN 1 Banjar Bali Tahun Pelajaran 2017/2018. *e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha*. 8(2).
- Angguntari, P. Y., & Nugraha, J. (2019). Pengembangan papan permainan ludo sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada kompetensi dasar menganalisis persyaratan personil administratif kelas x otkp di SMK N 10 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*. 7(3) : 43-50.
- Asiapac Editorial. (2012). Gateway to Asian Games. Singapore: ASIAPAC BOOKS.
- Almira, N.S., & Marheni, A. (2021). Analisis Fenomenologis Interpretatif tentang Definisi Bullying dan Harga Diri bagi Korban Bullying. *Jurnal Psikologi Integratif*. 9(2) :209-224.
- Atika, A., & Martin, M. (2020). Setting Outdoor untuk Dinamika Kelompok dalam Bimbingan Kelompok. Pena Kreatif: *Jurnal Pendidikan*, 9(2), 64. <https://doi.org/10.29406/jpk.v9i2.2379>
- Baker, Asterie. (1990). *Favorite Board Games You Can Make and Play*. New York: Dover Publications.
- Bbc.com (2023) *Mata siswi SD di Gresik ditusuk hingga buta - 'Perundungan di Indonesia sudah darurat* . 01 Februari, hal. 1.
- Coloroso, B. (2007). *The Bully, The Bullied, and The Bystander*. New York: HarperCollins.
- Dananjaya, U. 2013. *Media Pembelajaran Aktif. Bandung*: Nuansa Cendekia.
- Darmayanti, K. K. H., Kurniawati, F., & Situmorang, D.D. (2019). Bullying di Sekolah: Pengertian, Dampak, Pembagian dan Cara Menanggulangnya. *Pedagogia*. 17(01) :55-66.
- Daste, Soyandari & Antari, 2014. Penerapan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Diskusi Kelompok Untuk Meningkatkan Rasa Percaya Diri Siswa Kelas VII E SMP NEGERI 3 SINGARAJA Tahun Pelajaran 2013/2014. *eJoernal Undikasa Jurusan Bimbingan Konseling*. Vol. 2. No.1.

- Depdiknas .(2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang system pendidikan nasional.
- Emilda. (2022). Bullying di Pesantren: Jenis, Bentuk, Faktor, dan Upaya Pencegahannya. *Jurnal Sustainable*. 5(2) : 198-207.
- Emka, H. A. 2017. Game Edukasi Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Berbasis Android Menggunakan DGBL-ID Model. *Integer Journal*. 2(1): 10-20.
- Fadilah, S. N. (2019). Layanan Bimbingan Kelompok dalam Membentuk Sikap Jujur Melalui Pembiasaan. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam* .3(2), 167. <https://doi.org/10.29240/jbk.v3i2.1057>
- Fauziah,. Rochani,. & Handoyo, A.W. (2023). Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja. *Diversity Guidance and Counseling Journal*. 1(1): 13-33.
- Hartanti, J. (2015). Bimbingan Kelompok. *In Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* (Vol. 3, Issue April).
- Ikhsan, A. (2022). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Modal POP-UP Untuk Meningkatkan Pemahaman Perilaku Bullying Siswa Kelas VII SMP N2Piyungan. *Skripsi*.
- Inews.id. (2023) *Anak jadi Korban Bullying, Pengacara di Karanganyar Ini Laporkan 8 Siswa SMA ke Polisi*. 01 Februari, hal. 1.
- 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.
- Jasmisari, M., & Herdiansah, A. G. (2022). Kenakalan Remaja Di Kalangan Siswa Sekolah Menengah Atas Di Bandung: Studi Pendahuluan. *Aliansi: Jurnal Politik, Keamanan Dan Hubungan Internasional*, 137– 145.
- Jelita, N. S., Purnamasari, I., & Basyar, M. A .(2021). Dampak Bullying Terhadap Kepercayaan Diri Anak. *Refleksi Edukatika*. 11(2) : 223-240.
- Jihan, A. F., Reffiane, F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Ludo Raksasa Pada Tema Selalu Berhemat Energi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*. 7(2) : 107-113.
- Khatimah, H., Utami, R.D., Sari, I.N. 2017. DODO (Domino Ludo); Sarana Pendidikan Karakter Berbasis Pembelajaran Tematik pada Diri Anak Sekolah Dasar di Era Sustainable Development Goals. *PENA*, 3(2).
- Mahfud, N. (2019). Pengaruh Konseling Kelompok Berbasis Rational EmotiveBehavior Therapy (REBT) Untuk Mengurangi Dampak Bullying di Sekolah. *Skripsi*.
- Makkateni, N.B., Bamba, A.T.,Tandiallo, S.R., Nurmila., & Ariqah, N. 2021. Molly Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti

- Perilaku Perundungan. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(2) : 116-129.
- Maria, S., Saputri, S.F., & Sukandi, E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Minat Belajar Fisika Peserta Didik di Kelas VIII SMP Negeri 13 Pontianak. *JPSA*. 4(1):30-35.
- Mardati, A., dan Wangid, M.N., 2015, Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make a Match Untuk Kelas I Sd, *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2): 120.
- Nurdiana Ahmad, A. M. (2022). Analisis Perilaku Bullying Antar Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Siswa Di Sekolah Dasar Negeri Sangir Kecamatan Wajo Kota Makassar Sulawesi Selatan. *Jurnal Kajian Penelitian dan Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(1), 1319.
- Nurhuda, Hengki (2020). *Masalah – Masalah Pendidikan Nasional; Faktor – Faktor dan Solusi yang Ditawarkan*.
- Papalia, D.E & Fieldman, R. (2014). *Menyelami Perkembangan Manusia Experience Human Development*. Edisi 12. Buku 2. Jakarta: Salrmba Humanika.
- Patandung, Y., & Panggua, S. (2022). *Analisis masalah-masalah pendidikan dan tantangan pendidikan nasional*
- Pebrimaya, F., Sobari, T., & Irmayanti, I. (2022). Layanan Bimbingan Kelompok Daring Berbentuk Aplikasi Google Meet Terhadap Bullying Siswa Kelas VIII SMP Advent Cimindi. *Fokus*. 5(6) : 447 -457.
- Ramdoni, A., & Fahrudin, A. (2020). Pengaruh Intervensi Penyuluhan Sosial Terhadap Pengetahuan dan Sikap Tentang Perundungan di SMP Muhammadiyah Puraseda. *Skripsi*.
- Rakhmawati, T. (2019). Pengaruh Bullying Terhadap Kecerdasan Emosional dan Kesehatan Mental Anak di SD Negeri 08 Mulyoharjo Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang.. *Skripsi*.
- Rigby, Ken. (2003). *Bullying Among Young Children: A Guide for Teachers and Carers*. Australia: Australian Government Attomey-Generals’s Department.
- Sabella, N. N., & Winingsih, E. (2022). Penerapan Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Perencanaan Karir Siswa. 1269–1278.
- Saefullah, F.( 2015). Hubungan Antara Konsep Diri Dengan Bullying. *Psikoborneo*. 3(3) :289 : 301.
- Setianingsih, E. S. dkk. (2014). Pengembangan Model Bimbingan Kelompok Teknik Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterbukaan Diri Siswa. *Jurnal Bimbingan Konseling*, 3(2), 76–82.
- Sigit Nugroho, S. H. (2020). Identifikasi Faktor Penyebab Perilaku Bullying di Pasentren: Sebuah Studi Kasus. *Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan*, 17(2), 4.

- Simo, P. M. (2021). Gambaran Dampak Perilaku Bullying Pada Mahasiswa Keperawatan di Perguruan Tinggi : *Literature Review* . 14.
- Simbolon, J. (2020). Penerapan Metode Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 13(1), 77. <https://doi.org/10.24114/jtp.v13i1.18002>.
- Sisca Folastrri, & Itsar Bolo, R. (2021). *Prosedur Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok*. Bandung: Mujahid Press.
- Soedjatmiko, S., Nurhazah, W., Maureen, A., & Wiguna, T (2013). Gambaran Bullying dan Hubungan dengan Masalah Emosi dan Perilaku pada Anak Sekolah Dasar. *Sari Pediatri*, 15(3),174-180.
- Sukmawati,I., Fenyara,H.A., & Herbawani,C.A. (2021). Dampak Bullying Pada Remaja Terhadap Kesehatan Mental. *Prosiding Seminar Nasional Kesehatan Masyarakat 2021*, 2(1), 126–144.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Remaja Rosadakarya Offset.
- Syaiffina, R. (2019). Peningkatan Perencanaan Karier Siswa Melalui Bimbingan. *Jurnal Riset Mahasiswa Bimbingan Dan Konseling*, 5(7), 437-447.
- Tafqidah, Y. G. (2022). Kepercayaan Diri Pada Anak Yang Mengalami Bullying di Puspaga Kota Bandung. *Skripsi*.
- Triatmojo, A.F. (2023) Pengembangan Mediaa Video Animasi Untuk Layanan Klasikal Guna Mencegah Bullying di SMP Kusuma Banga . *Skripsi*.
- Trinova, Z., Nini., Ahmad, A., & Nurrahmah., A. (2020). Layanan Bimbingan Kelompok Dalam Mengembangkan Karakter Peserta Didik di MTS. *Al Irsyad Journal*. 11(1):23-33.
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid, K. (2021). Pengembangan instrumen tes untuk mengukur higher order thinking skills (HOTS) berorientasi programme for international student asesment (PISA) pada peserta didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 57–68. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2069>.
- UNICEF, .(2021). Indonesia: *Ratusan anak dan remaja menyerukan kebaikan dan diakhirinya perundungan* .<https://www.unicef.org/indonesia/id/siaran-pers/indonesia-ratusan-anak-dan-remaja-menyserukan-kebaikan-dan-diakhirinya-perundungan>. Diakses pada 6 Januari 2002soej4.
- Yunita Bulu, N. M. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Bullying Pada Remaja Awal. *Nursing News*, 4 (1), 56.
- Yuyarti. (2018) Mengatasi Bullying Melalui Pendidikan Karakter. *Jurnal Kreatif*. 9(1) :52-57.

Zakiah, E. Z., Fedryansyah, M., & Gutama, A. S. (2018). Dampak Bullying pada Tugas Perkembangan Remaja Korban Bullying. *Jurnal Pekerja Sosial*. 1(3) : 265-279.