

PENGARUH MEDIA PERMAINAN LUDO BULLYING TERHADAP PEMAHAMAN BULLYING

Annisa Kusumawati, Meilla Dwi Nurmala, Lenny Wahyuningsih
Bimbingan dan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
E-mail: *annisakusuma2112@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah media permainan ludo bullying berpengaruh terhadap pemahaman *bullying* dengan sampel penelitian yaitu peserta didik kelas VII di SMPN 13 Kota Serang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan pra-eksperimen (*pre-experimental*) dengan desain penelitian *One Group Pre-Test Post-Test*. Skala yang digunakan untuk mengetahui hasil *pre-test* serta *post-test* dari sebuah instrumen pemahaman *bullying* yaitu skala guttman. Hasil dari *pre-test* yang dilakukan kepada 184 peserta didik menunjukkan terdapat 8 peserta didik yang termasuk pada pemahaman *bullying* rendah. Peserta didik yang memasuki pemahaman *bullying* rendah akan diberikan *treatment* dengan menggunakan media permainan ludo *bullying*. Uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon *Signed Ranks Test* dengan hasil nilai Asymp. Sig. (*2-tailed*) sebesar 0.012 yang dimana berdasarkan proses pengambilan keputusan hipotesis apabila nilai Asymp. Sig. (*2-tailed*) < 0.05 maka hipotesis diterima, sehingga dapat dinyatakan bahwa pemberian *treatment* menggunakan media permainan ludo *bullying* terbukti berpengaruh terhadap pemahaman *bullying*.

Kata kunci

Bullying, Media Permainan Ludo Bullying

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether or not there was an influence of the Ludo bullying game media on the understanding of bullying with a sample of class VII students of SMPN 13 Kota Serang. The method used in this study was a quantitative research method using a pre-experimental approach with a One Group Pre-Test Post-Test research design. The scale used to determine the results of the pre-test and post-test instruments for understanding bullying was the Guttman scale. The results of the pre-test conducted on 184 students showed that there were 8 students who were included in the low understanding of bullying. Students who were included in the low understanding of bullying would be given treatment using the Ludo bullying game media. Hypothesis testing used the Wilcoxon Signed Ranks Test with the results of the Asymp. Sig. (2-tailed) value of 0.012 which was based on the hypothesis-making process if the Asymp. Sig. (2-tailed) value.

Keywords

Bullying, Ludo Bullying Game Media

1. PENDAHULUAN

Bullying berasal dari kata bull yang berarti penggertak dalam Bahasa Indonesia. *Bullying* memiliki berbagai pengertian dari para tokoh, seperti pengertian *bullying* menurut Coloroso (2007) menjelaskan *bullying* merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan secara sadar dan disengaja dengan adanya sebuah tujuan untuk melukai,

menciptakan teror oleh adanya ketidakseimbangan kekuatan yang terjadi tanpa henti. Adapun pengertian menurut Sejiwa (2008) *bullying* merupakan adanya penyalahgunaan kekuatan dan kekuasaan yang disalah gunakan oleh individual tau sekelompok individu.

Komisi Perlindungan Anak (KPAI) mengungkap kasus *bullying* yang terjadi di sekolah meningkat pada Januari-Agustus 2023 yakni terdapat 2.355 kasus. Menurut KPAI dan FSGI kasus *bullying* yang sering dialami oleh siswa adalah 55,5% *bullying* fisik, 29,3% *bullying* verbal, 15,2% *bullying* psikologis (Sekolahrelawan.org). Adapun berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru bimbingan konseling menghasilkan informasi bahwa adanya indikasi bahwa siswa menganggap bahwa *bullying* beda dengan bercanda yang berlebihan, sehingga dapat peneliti simpulkan bahwa masih kurangnya pemahaman lebih lanjut mengenai *bullying* kepada siswa.

Permainan ludo merupakan permainan tradisional yang dimainkan oleh 2-4 orang yang mengharuskan memiliki strategi untum memindahkan 4 bidak pion dengan menggunakan dadu (Ningsih & Pritandhari, 2019). Adapun pengertian *bullying* secara estimologi yaitu orang yang menggertak orang lemah. Berdasarkan pengertian yang telah dipaparkan mengenai permainan ludo dan *bullying* dapat disimpulkan bahwa permainan ludo *bullying* yaitu permainan tradisional yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pemain untuk meningkatkan pemahaman pemain mengenai *bullying* berdasarkan definisi *bullying* serta bentuk-bentuk *bullying*.

Pada dasarnya penelitian ini menggunakan sebuah media permainan ludo *bullying* yang telah dibuat oleh Fauzia, S.Pd dalam judul skripsi “Pengembangan Media Permainan Ludo *Bullying* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Bullying* pada remaja”. Kesimpulan yang didapatkan berdasarkan penelitian tersebut adalah produk media permainan ludo *bullying* dapat meningkatkan pemahaman *bullying* pada remaja dan sangat layak di implementasikan. Hal tersebut dapat dilihat berdasarkan hasil nilai N-Gain Score sebesar 0,88388 yang berada pada kategori “Tinggi” dan N-Gain Persen sebesar 83,88% yang berada pada kategori “efektif”.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre experimental* dengan desain *One Group Pretest-Posttes*. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2022). Adapun tujuan pada penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media permainan ludo *bullying* terhadap pemahaman *bullying* yang akan dilaksanakan di sekolah SMPN 13 Kota Serang.

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2022). Adapun populasi dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 13 Kota Serang yang berjumlah 341 peserta didik. Pengambilan sampel dilakukan menggunakan rumus slovin dengan hasil 184 peserta didik, menggunakan teknik sampling yaitu *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2022) *purposive sampling* merupakan sebuah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang digunakan pada penelitian ini ialah sampel yang berada dalam kategori rendah pada pemahaman *bullying*.

Instrument yang digunakan pada penelitian ini menggunakan skala guttman yang berlandaskan dasar teori Coloroso (2007). *Instrument* penelitian ini menggunakan 5 aspek sebagai berikut: 1) Memahami definisi *bullying*, 2) Memahami bentuk *bullying* fisik, 3) Memahami bentuk *bullying* verbal, 4) Memahami bentuk *bullying* relasional, dan 5)

Memahami bentuk *cyber bullying*. Instrumen terdiri dari 35 pertanyaan yang dimana setiap jawaban yang salah akan mendapat nilai 0 sedangkan jawaban yang benar akan mendapat nilai 1.

Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan suatu instrument (Sabiru, 2015). Pengujian validitas dengan menggunakan rumus product moment pearson dengan bantuan Microsoft excel 2016, terdapat beberapa pertanyaan yang gugur. Jumlah soal pada instrumen sebelum dilakukan uji validasi yaitu 50, sehingga setelah dilakukan uji validasi menjadi 35 pertanyaan.

Selanjutnya, yang perlu dilakukan adalah uji reliabilitas untuk melihat konsistensi dari instrumen yang dikembangkan. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan SPSS 29.00 for Windows dengan perhitungan *Alpha Cronbach*. Berdasarkan hasil yang didapat menunjukkan bahwa nilai *Alpha Cronbach* yang didapat yaitu sebesar 0,839. Apabila nilai *Alpha Cronbach* suatu instrument $>0,70$ maka instrument tersebut dinyatakan memiliki reliabilitas tinggi. Dengan demikian instrument yang dikembangkan pada penelitian ini dinyatakan memiliki nilai reliabilitas tinggi.

Pengujian data yang telah diperoleh dalam penelitian ini akan dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *Wilcoxon signed rank test*. Uji hipotesis merupakan dugaan sementara terhadap rumusan masalah, dimana rumusan masalah telah dipaparkan dalam bentuk kalimat pertanyaan (Sugiyono, 2022). Uji hipotesis akan menggunakan bantuan aplikasi SPSS 29.00 for windows.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Pemahaman Bullying Siswa Kelas VII SMPN 13 Kota Serang

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Januari 2025 – 26 Februari 2025 di SMPN 13 Kota Serang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen untuk mengetahui pengaruh media permainan ludo bullying terhadap pemahaman *bullying*. Dengan jumlah responden 184 peserta didik. Berikut ini adalah hasil data pemahaman *bullying* pada siswa kelas VII di SMPN 13 Kota Serang.

Tabel 1. Hasil Kategorisasi Pemahaman Bullying

No	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Presentase
1.	Rendah	$X < 12$	8	4%
2.	Sedang	$12 \leq X < 24$	66	36%
3.	Tinggi	$X \geq 24$	110	60%
Jumlah			184	100%

Pada tabel di atas menunjukkan tingkat pemahaman *bullying* pada peserta didik SMPN 13 Kota Serang. Berdasarkan tabel di atas diperoleh data bahwa terdapat 8 peserta didik yang memiliki pemahaman *bullying* pada kategori rendah dengan presentase 4%, 66 peserta didik memiliki pemahaman *bullying* pada kategori sedang dengan presentase 36%, dan 110 peserta didik memiliki pemahaman *bullying* tinggi dengan presentase 60%.

Kategori rendah dapat diartikan bahwa peserta didik belum memiliki pemahaman mengenai *bullying* secara menyeluruh. Kategori sedang dapat

diartikan bahwa peserta didik memiliki pemahaman dasar yang cukup mengenai *bullying*. Kategori tinggi dapat diartikan bahwa peserta didik memiliki pemahaman yang sangat baik mengenai *bullying* secara menyeluruh.

Berdasarkan hal ini dapat disimpulkan bahwa dari 184 hanya 8 peserta didik yang memiliki pemahaman *bullying* pada kategori rendah. Dengan demikian 8 peserta didik pada kategori rendah akan diberikan treatment menggunakan media permainan ludo *bullying*.

B. Hasil Uji Hipotesis Wilcoxon

Tahap uji hipotesis berguna untuk mengetahui apakah media permainan ludo *bullying* berpengaruh terhadap pemahaman *bullying*. Hipotesis diterima apabila nilai Asymp. Sig (2-tailed) < 0,05. selanjutnya apabila nilai Asymp. Sig (2-tailed) > 0,05 maka hipotesis ditolak. Uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon ini menggunakan bantuan aplikasi SPSS 29.00 for Windows. Adapun hasil pengujian hipotesis menggunakan uji Wilcoxon sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Variabel	N	Asymp. Sig (2-tailed)	Ket.
Pemahaman <i>Bullying</i>	8	0.012	Berpengaruh

Pada tabel diatas menunjukkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0.012 berdasarkan hasil uji Wilcoxon yang telah dilakukan. Berdasarkan pengambilan keputusan dinyatakan bahwa apabila nilai Asymp. Sig (2-tailed) < 0,05, maka hipotesis diterima. Berdasarkan nilai Asymp. Sig (2-tailed) yang telah diperoleh dengan pernyataan pengambilan keputusan hipotesis, maka hipotesis pada penelitian ini dinyatakan diterima.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan. Adapun pembahasan pada penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Penelitian dengan metode eksperimen ini berjuan untuk mengetahui apakah media permainan ludo *bullying* berpengaruh terhadap pemahaman *bullying*. Adapun pengertian *bullying* memiliki beberapa versi menurut para ahli, seperti salah satu ahli berpendapat bahwa *bullying* merupakan sebuah tindakan yang disengaja yang dilakukan oleh pelaku kepada korban yang dilakukan secara berulang-ulang (Priyatna, 2010). Penelitian yang dilakukan kepada siswa kelas VII SMPN 13 Kota Serang dengan jumlah responden sebanyak 184 siswa memperoleh hasil yang menyatakan bahwa masih ada siswa yang memiliki pemahaman *bullying* pada kategori rendah. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1 yang berisikan informasi mengenai pemahaman *bullying* siswa pada setiap kategori. Pada kategori rendah terdapat 8 siswa dengan presentase 4%. Selanjutnya pada kategori sedang memiliki 66 siswa dengan presentase 36%. Berikutnya pada kategori tinggi memiliki 110 siswa dengan presentase 60%.

Hasil data penelitian yang telah dilakukan uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon *signed rank test* dengan bantuan aplikasi SPSS 29.00 for windows. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang tertera pada tabel 2 menyatakan bahwa dengan jumlah responden sebanyak 8 siswa dengan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar 0.012. Berdasarkan hasil tersebut dan dikaitkan dengan pengambilan keputusan hipotesis yang menyatakan hipotesis akan diterima apabila nilai Asymp. Sig (2-tailed) < 0.05. berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa nilai 0.012 < 0.05, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis pada penelitian ini diterima. Artinya bahwa media permainan ludo *bullying* berpengaruh terhadap pemahaman ludo *bullying*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai pengaruh media permainan ludo bullying terhadap pemahaman *bullying* yang dilakukan di SMPN 13 Kota Serang, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Gambaran pemahaman peserta didik mengenai bullying dapat berdasarkan hasil kategorisasi dapat terlihat bahwa pada kategori rendah terdapat 8 siswa dengan presentase 4%. Pada kategori sedang terdapat 66 siswa dengan presentase 36%. Kemudian, pada kategori tinggi terdapat 110 siswa dengan presentase 60%. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji Wilcoxon mendapat nilai Asym. Sig (2-tailed) sebesar 0.012. Berdasarkan pengambilan keputusan hipotesis jika nilai Asym. Sig (2-tailed) < 0.05, maka hipotesis diterima. Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini dinyatakan diterima, karena nilai 0.012 < 0.05. Dengan demikian media permainan ludo *bullying* dinyatakan berpengaruh terhadap pemahaman *bullying*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, S., Daulay, M. I., Asilestari, P., & Ludo, P. T. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak dengan Permainan Ludo*. 1(1), 52–59.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Arsyad A. (2011). *Media Pembelajaran*. 23–35.
- Atikah, J. F., & Wirastania, A. (2022). Efektivitas Teknik Role playing Dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Perilaku Bullying Siswa Kelas VIII SMP Negeri 5 Surabaya. *Efektor*, 9(2), 264–271. <https://doi.org/10.29407/e.v9i2.17824>
- Ayuni Despa. (2021). Pencegahan Bullying dalam Pendidikan Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 2(3), 93–100.
- Azmi, N., Yusman, A. R. A., & Nurhasanah, N. (2017). Jelajah Sejarah melalui Ludo Carpet: Upaya Mewujudkan Generasi Nasionalis bagi Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan INSANI*, 20(2), 122–126.
- Coloroso. (2007) . STOP BULLYING! Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah Hingga SMU. Jakarta:PT Serambi Ilmu Semesta.
- Ehan.M.Pd, D. (2007). BULLYING DALAM PENDIDIKAN oleh: Dra. Ehan.M.Pd. *Bullying Dalam Pendidikan*, 1–21.
- Elfrida H. Parapat, & Samuel Layang. (2022). Study of Factors Affecting the Behavior of Choosing the Mode of Land Transportation Near Travel During Pandemic. *PARENTAS: Jurnal Mahasiswa Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 8(1), 21–30. <https://doi.org/10.37304/parentas.v8i1.4954>
- Fauzia. (2023) . Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja. Skripsi.
- Fauziati, T., & Susilowibowo, J. (2021). Pengembangan Permainan Ludo King of Accounting (Doting) Sebagai Media Pengayaan Pada Materi Jurnal Khusus Perusahaan Dagang. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 9(1), 46. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v9i1.4327>

- Filsiani. (2021). Efektivitas Teknik Role Playing dalam Mengatasi Perilaku Bullying pada Siswa di Madrasah Tsanawiyah BUA. *Skripsi*.
- Fmipa, J. B. (2019). *Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur Syamsurizal*. 1–11.
- Indahningrum, R. putri, & lia dwi jayanti. (2020). PENGARUH LAYANAN INFORMASI DENGAN MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TENTANG PERILAKU BULLYING PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII MTs NEGERI 2 BANDAR LAMPUNG TAHUN AJARAN 2019/2020. <http://journal.umsurabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203>
- Khunaifi, A. Y. (2020). *172-Article Text-374-2-10-20201203*. 3(1).
- Kore, D., Wondal, R., & Samad, R. (2020). Peran Permainan Ludo Dalam Mengembangkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 2(1), 106–116. <https://doi.org/10.33387/cp.v2i1.2068>
- Maunah, B. (2009). *Landasan Pendidikan*. 5.
- Mochamad Nursalim. (2020). Bimbingan Kelompok Teknik Diskusi Untuk Meningkatkan Pemahaman Perilaku Bullying Siswa Kelas Vii Mpn 2 Gedangan. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253*.
- Muhammad Busyro Karim, & Siti Herlinah Wifroh. (2014). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo*, 1(2), 106.
- Natalia, A., Alfarizki, F., Ayu Mitari, I., Adiatma Widada, M., Handayani, M., Kholiqoh, N., Mutiara Wijayani, R., & Hernanda, R. (2024). Sosialisasi Anti Bullying Sebagai Upaya Pencegahan Tindak Kekerasan Pada Peserta Didik. *Jma*, 2(9), 3031–5220.
- Ningsih, S. A., & Pritandhari, M. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas Xi Sma Purnama Trimurjo. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 7(1), 50–59. <https://doi.org/10.24127/pro.v7i1.2039>
- Priyatna, Andi. (2010). *Let's End Bullying: Memahami, Mencegah, dan Mengatasi Bullying*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 6(2), 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>
- Saputri, N. R., Rakhmawati, D., & Ismanto, H. S. (2024). *Upaya Preventif Perilaku Bullying Dengan Media Permainan Ludo Edukasi Dalam Layanan Bimbingan Klasikal Pada Siswa Kelas X7 SMA Negeri 14 Semarang*. 88–101.
- Saribu, E. C. D. (2015). *Tingkat pemahaman siswa terhadap*. 57–61.
- Sejiwa. (2008). *BULLYING Mengatasi Kekerasan di Sekolah dan Lingkungan Sekitar Anak*. Jakarta: PT Grasindo.
- Seriasih, N. K. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman Bahaya Bullying Melalui Bimbingan Klasikal bagi Siswa SMPN 22 Mataram. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 364. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i3.3763>

- Siregar, R. R., Simatupang, W. W., & Ani, S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Ludo Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang Siswa Kelas V SDS Al-Ulum. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (jpms)*, 9(1), 55–60. <https://doi.org/10.36987/jpms.v9i1.3781>
- Sugiyono. (2022). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung:Alvabeta.
- Widiyawati, N. (2019). Hubungan pengawasan orang tua dengan tingkat putus sekolah di purwosari Kota Metro. *Universitas Lampung*, 17. [http://digilib.unila.ac.id/1366/5/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/1366/5/BAB%20II.pdf)
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- ZAKIYAH, E. Z., HUMAEDI, S., & SANTOSO, M. B. (2017). Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Melakukan Bullying. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 324–330. <https://doi.org/10.24198/jppm.v4i2.14352>