

EFEKTIVITAS PERMAINAN *SNEAKY POLY* TERHADAP KESADARAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TENTANG PERILAKU *BULLYING*

Rahma Daniyah Oktaviani¹, Ririanti Rachmayanie Jamain², Hendro Yulius Suryo Putro³

e-mail: rahmadaniyahoktaviani03@gmail.com, ririanti.bk@ulm.ac.id, hendro.putro@ulm.ac.id

^{1,2,3}Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat

Abstrak

Bullying merupakan salah satu permasalahan yang masih sering terjadi di lingkungan sekolah dan dapat menimbulkan dampak negatif bagi peserta didik. Rendahnya kesadaran terhadap perilaku *bullying* menjadi salah satu faktor yang menyebabkan tindakan tersebut terus terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan *sneaky poly* terhadap kesadaran peserta didik tentang perilaku. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experiment* dengan desain *one group pre-test post-test*. Penelitian ini melibatkan 25 peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin sebagai sampel, yang diperoleh melalui teknik *simple random sampling*. Instrumen penelitian berupa angket kesadaran perilaku *bullying* yang diadopsi dari penelitian sebelumnya terdiri atas aspek penginderaan, pikiran, perasaan, dan tindakan. Analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai N-Gain sebesar -0.1484 berada pada kategori tidak efektif. Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,623 ($>0,05$), yang menunjukkan tidak terdapat perubahan pada *pre-test* dan *post-test* setelah pemberian *treatment*. Permainan *sneaky poly* dalam layanan bimbingan klasikal tidak efektif untuk meningkatkan kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying* pada peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin.

Kata Kunci: *Bullying*, Kesadaran Peserta Didik, Permainan *Sneaky Poly*, Bimbingan Klasikal

Abstract

Bullying is one of the problems that still often occurs in the school environment and can have a negative impact on students. Low awareness of bullying behavior is one of the factors that causes these actions to continue to occur. This study aims to determine the effectiveness of sneaky poly games on students' awareness of behavior. The approach used in this study is quantitative with a type of pre-experiment research with a one group pre-test post-test design. This study involved 25 students of class VIII D at SMP Negeri 27 Banjarmasin as a sample, which was obtained through simple random sampling techniques. The research instrument in the form of a bullying behavior awareness questionnaire adopted from previous research consisted of aspects of sensing, thoughts, feelings, and actions. The data analysis in this study includes descriptive statistical analysis, normality test, homogeneity test, N-Gain test, and paired sample t-test. Based on the results of data analysis, the average N-Gain value of -0.1484 is in the ineffective category. Based on the results of the paired sample t-test, a significance value of 0.623 (>0.05) was obtained, which showed that there was no change in the pre-test and

post-test after treatment. The sneaky poly game in classical guidance services is not effective in increasing students' awareness of bullying behavior in grade VIII D students at SMP Negeri 27 Banjarmasin.

Keyword: Bullying, Student Awareness, Sneaky Poly Games, Classical Guidance

Pendahuluan

Bullying masih menjadi permasalahan serius yang sering dijumpai di lingkungan sekolah menengah. Perilaku tersebut dapat terjadi dalam bentuk kekerasan fisik, verbal, maupun sosial yang berakibat pada dampak psikologis negatif bagi korban, seperti penurunan rasa percaya diri, kecemasan, hingga depresi (Wang, 2024). Data JPPI menunjukkan bahwa hingga September 2024 jumlah kasus kekerasan di sekolah mencapai 293 kasus, dengan perundungan menempati posisi kedua terbanyak sebesar 31 persen atau sekitar 91 kasus. Data ini menunjukkan bahwa perundungan masih menjadi masalah serius. Rendahnya kesadaran peserta didik terhadap bentuk dan dampak perundungan turut menjadi faktor penyebabnya. Pihak sekolah perlu mengetahui tingkat kesadaran peserta didik sebagai dasar dalam merancang strategi pencegahan yang efektif di sekolah (Mashabi & Prastiwi, 2024). Dalam Isma et al. (2025) disebutkan bahwa rendahnya kepedulian dan kesadaran peserta didik menyebabkan perilaku *bullying* sering dianggap sebagai hal sepele sehingga tindakan *bullying* terus terjadi di lingkungan sekolah.

Berdasarkan fenomena yang terjadi di SMP Negeri 27 Banjarmasin, contoh perilaku *bullying* yang sering terjadi yaitu saling mengejek, menghina dengan nama panggilan yang tidak pantas, bercanda berlebihan dengan fisik, serta menggunakan kata-kata kasar kepada peserta didik lain. Dalam menangani kasus *bullying* guru BK biasanya akan memanggil peserta didik tersebut ke ruang BK untuk menyelesaikan permasalahan lewat diskusi, teguran dan nasehat, serta dalam kasus yang lebih serius biasanya orang tua siswa akan mendapatkan surat panggilan dari pihak sekolah untuk datang menemui guru BK untuk berdiskusi lebih lanjut. Guru BK umumnya mendapatkan laporan secara langsung di kelas atau peserta didik datang secara pribadi ke ruang BK. Peserta didik mendapatkan materi tentang *bullying* melalui penyuluhan atau sosialisasi pada saat awal masuk sekolah atau MPLS (Masa Pengenalan Lingkungan Sekolah). Peserta didik masih menganggap perilaku tersebut sebagai bagian dari candaan atau gurauan. Hal ini menunjukkan bahwa beberapa peserta didik belum memiliki pemahaman yang utuh mengenai batas antara bercanda dan tindakan yang berpotensi menyakiti perasaan orang lain.

Penanganan *bullying* di sekolah berbeda-beda, mulai dari penerapan kebijakan tanpa toleransi dan penandatanganan komitmen *anti-bullying* hingga pelaksanaan intervensi yang memungkinkan peserta didik mengingat definisi *bullying* dengan jelas. Sebagian besar peserta didik tidak terlibat dalam program intervensi formal yang diselenggarakan sekolah, dan banyak yang menilai bahwa menonton video atau mengikuti pertemuan tahunan kurang efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman peserta didik secara mendalam (Ybarra et al., 2019). Penggunaan permainan edukatif dapat menjadi salah satu pendekatan inovatif yang menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi peserta didik (Calvo-Morata et al., 2020). Salah satu cara yang potensial dalam konteks ini adalah permainan edukatif, sebuah permainan edukatif berbasis simulasi yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai pemahaman dari perilaku *bullying* serta mendorong mereka untuk berperilaku lebih empati dan bertanggung jawab (Mavroudaki et al., 2024).

Perilaku *bullying* sering terjadi di sekolah tentunya dapat menimbulkan dampak negatif. Dalam pemberian layanan BK umumnya belum pernah menggunakan permainan edukatif sebagai media layanan. Guru BK memiliki peran penting sebagai fasilitator dalam layanan bimbingan dan konseling perlu memanfaatkan media yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik guna meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap perilaku *bullying*. Salah satu media permainan edukatif yang dapat diberikan kepada peserta didik untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap perilaku *bullying* yaitu permainan *sneaky poly*. Permainan *sneaky poly* merupakan permainan edukatif yang dibuat dari pengembangan permainan ular naga dan monopoli. Permainan *sneaky poly* dipilih dengan alasan permainan ini menawarkan pendekatan yang berbeda dari metode ceramah konvensional, yakni melalui simulasi peran reflektif yang memungkinkan peserta didik memahami dinamika *bullying* dari berbagai sudut pandang. Bukan hanya sebagai hiburan, permainan ini dirancang sebagai sarana strategis untuk meningkatkan kesadaran peserta didik dalam membedakan perilaku *bullying* dari interaksi sosial biasa. Melalui skenario interaksi antara korban, pelaku, dan pengamat *bullying*, peserta didik dapat memahami berbagai bentuk *bullying* sekaligus mengembangkan empati dan kemampuan pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (Setiawan et al., 2025).

Penggunaan permainan *sneaky poly* juga selaras dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menjelaskan bahwa proses pembelajaran dibentuk melalui interaksi sosial, pengalaman, dan kolaborasi. Selama permainan berlangsung, peserta didik saling bertukar pendapat, berdiskusi, dan menyelesaikan tantangan secara bersama sehingga peserta didik dapat mengkonstruksikan pemahaman tentang perilaku *bullying* berdasarkan pengalaman belajar yang dialami secara langsung. Dalam pembelajaran berbasis konstruktivisme sosial, guru berperan sebagai fasilitator yang membantu peserta didik membangun pengetahuan secara bersama-sama (Astuti et al., 2024). Putro et al. (2026) menyatakan bahwa pendekatan konstruktivisme mendorong peserta didik membangun makna melalui pengalaman belajar, serta menegaskan dalam proses pembelajaran memerlukan keterlibatan aktif peserta didik melalui pengalaman dan interaksi sosial untuk membentuk pemahaman yang bermakna.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif ini dipilih untuk mengukur efektivitas permainan *sneaky poly* terhadap kesadaran peserta didik mengenai perilaku *bullying*. *Sneaky poly* merupakan metode pembelajaran berbasis permainan yang digunakan sebagai media edukatif dalam layanan bimbingan dan konseling untuk meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap perilaku *bullying*. Melalui permainan ini, peserta didik belajar mengenali bentuk, dampak, dan cara menyikapi *bullying* secara aktif melalui pertanyaan, tantangan, dan diskusi (Setiawan et al., 2025). Menurut Kriglstein et al. (2020), program anti-*bullying* yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik serta melibatkan peran korban, pelaku, dan pengamat dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Sejalan dengan itu, *Sneaky Poly* dirancang menggunakan situasi dan tantangan yang sesuai dengan usia peserta didik. Roumpidou et al. (2024) juga menjelaskan bahwa remaja sering kali sulit membedakan antara candaan dan *bullying*, sehingga permainan ini menggunakan ilustrasi dan skenario yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Selain itu, Widyasari et al. (2021) menyatakan bahwa board game yang memuat pesan anti-*bullying* mampu menumbuhkan

empati dan membentuk respons positif terhadap perilaku *bullying*. Oleh karena itu, Sneaky Poly menjadi media yang interaktif untuk membantu peserta didik memahami dan meningkatkan kesadaran terhadap perilaku *bullying*.

Jenis penelitian yang digunakan *Pre-experiment*. *Pre-experiment* yaitu penelitian yang memberikan perlakuan kepada subjek tanpa adanya kelompok kontrol serta tanpa pengendalian terhadap variabel lain yang berpotensi mempengaruhi hasil penelitian. Rancangan penelitian menerapkan *one group pretest-posttest design*, yaitu pengukuran dilakukan sebelum dan setelah pemberian perlakuan pada kelompok yang sama. Populasi adalah peserta didik kelas VIII di SMPN 27 Banjarmasin dengan teknik pengambilan sampel yaitu *Simple Random Sampling*. Penelitian ini melibatkan 25 peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin sebagai sampel penelitian. Pengumpulan data dalam penelitian dilakukan dengan menggunakan angket (Paramita et al., 2021). Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket kesadaran perilaku *bullying* yang diadopsi dari penelitian sebelumnya yang berjudul “Penerapan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kesadaran Bahaya *Bullying* Pada Peserta Didik Kelas Viii Smp Negeri 8 Tarakan” (Masliyadi, 2018) Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran angket cetak secara langsung di kelas pada saat *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Kesadaran Peserta Didik Terhadap Perilaku *Bullying*

Variabel	Aspek	Indikator	Item	
			Favorable	Unfavorable
Kesadaran Peserta Didik Terhadap Perilaku Bullying	Pengindraan (<i>sensing</i>)	Penangkapan terhadap rangsangan dari luar yang berupa penglihatan dan pendengaran terhadap perilaku <i>bullying</i>	1, 2	3, 4
	Pikiran (<i>thinking</i>)	Hal-hal yang terjadi mengenai pengalaman yang berhubungan dengan <i>bullying</i>	5, 6, 7, 8	9, 10, 11, 12
	Perasaan (<i>feelings</i>)	Suatu pernyataan jiwa, mengenai hal-hal yang dirasakan terhadap perilaku <i>bullying</i>	13, 14, 15, 16	17, 18, 19, 20, 21
	Tindakan (<i>actions</i>)	Suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku untuk tidak melakukan <i>bullying</i> dan mencegah <i>bullying</i>	22, 23, 24, 25	26, 27, 28, 29
	Jumlah		14	15
			29	

(Masliyadi, 2018)

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti menyusun buku panduan berjudul “Buku Panduan Layanan Bimbingan Klasikal dengan Permainan Sneaky Poly: Inovasi Permainan Edukatif Anti-Bullying untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama”. Validasi buku panduan kemudian divalidasi untuk mengetahui kelayakan penggunaannya sebagai pedoman pelaksanaan layanan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah dinyatakan layak, peneliti berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan kelas yang menjadi subjek penelitian. Dalam penelitian ini, kelas eksperimen diberikan sebanyak tiga sesi layanan bimbingan klasikal. Dasar pemberian 3 sesi layanan yaitu sesuai dengan desain *One group pretest-posttest* yang mana dapat dijelaskan urutan pelaksanaannya yakni *pretest-treatment-posttest*. Berdasarkan urutan pelaksanaan dapat dijabarkan pada sesi pertama peserta didik diberikan *pretest* untuk mengukur pemahaman awal peserta didik tentang perilaku *bullying*, serta materi dasar terkait kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying* dan penjelasan terkait permainan *sneaky poly*. Pada sesi kedua, peserta didik diberikan *treatment* menggunakan permainan *sneaky poly*. Dan pada sesi ketiga peserta didik diberikan *posttest* untuk mengukur perubahan skor pemahaman peserta didik tentang perilaku *bullying*. Adapun permainan *sneaky poly* merupakan

permainan edukatif yang menggabungkan konsep monopoli dan ular naga, yang dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan pembelajaran remaja. Dalam permainan ini, peserta tidak hanya bermain untuk mencapai garis akhir, tetapi juga harus menjawab pertanyaan dan menghadapi tantangan. Aspek kompetitif dan kolaboratif yang terdapat di permainan ini dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial serta kepemimpinan peserta didik. Adapun komponen permainan *sneaky poly* yaitu berupa papan permainan, dadu permainan, poin pemain, dan kartu permainan.



Gambar 1. Papan Permainan



Gambar 2. Kartu Permainan



Gambar 3. Dadu Permainan



Gambar 4. Pion Pemain

Analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan hipotesis penelitian ini dianalisis melalui uji N-Gain dan uji *paired-samples T-test*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis uji normalitas yang dilakukan, sampel berjumlah 25 peserta didik, sehingga uji *Shapiro Wilk* yang digunakan pada tabel 2. Dari tabel tersebut didapatkan sig pada *pre-test* > 0.05 , sehingga hasil data menunjukkan data terdistribusi normal. Nilai sig pada *post-test* > 0.05 , hasil tersebut berasal dari data residual *post-test*, menunjukkan data terdistribusi normal. Sehingga hasil didapatkan data *pre-test* dan *post-test* terdistribusi secara normal karena hasil nilai sig lebih besar dari 0.05 (> 0.05). Pengujian normalitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Versi 27 for windows*.

Tabel 2. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
<i>Pre-test</i>	.113	25	.200*	.973	25	.724
<i>Post-test</i>	.160	25	.099	.935	25	.116

Menurut Hamdi et al. (2014), uji homogenitas diperlukan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan statistik. Pengambilan keputusan pada uji ini mengacu pada nilai

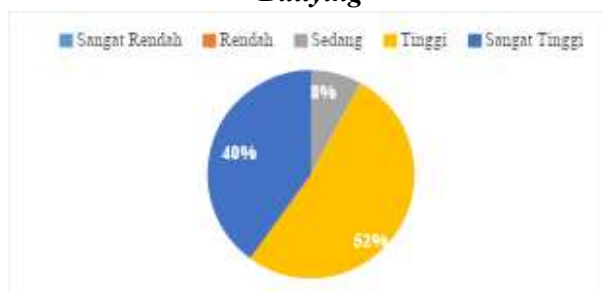
signifikansi (p) $< 0,05$, sehingga varian antar kelompok di nyatakan tidak homogen. Sebaliknya, jika nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga varian antar kelompok di nyatakan homogen (Rosalina et al., 2023). Pengujian homogenitas menggunakan bantuan program *IBM SPSS Versi 27 for windows*.

Tabel 3. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	1.867	1	48	.178
Based on Median	1.575	1	48	.216
Hasil Based on Median and with adjusted df	1.575	1	47.999	.216
Based on trimmed mean	1.765	1	48	.190

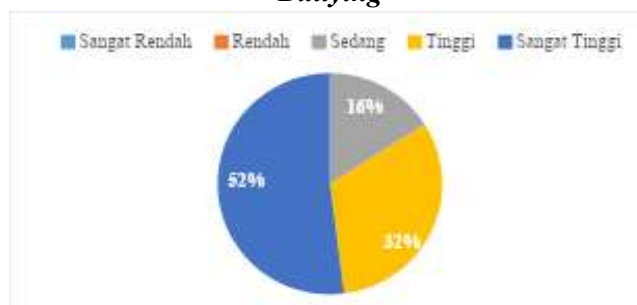
Berdasarkan uji homogenitas pada kesadaran peserta didik terhadap perilaku *bullying*, diperoleh skor level statistik (untuk menilai kesamaan kedua varian) = 1.867 dengan nilai sig 0.178. hasil tersebut menunjukkan bahwa sebaran data kesadaran peserta didik terhadap perilaku *bullying* memiliki kesamaan varian sampel.

Diagram 1. Hasil *Pre-Test* Skala Pengukuran Kesadaran Peserta Didik Tentang Perilaku *Bullying*



Berdasarkan data dari diagram 1 dapat dijabarkan hasil *pre-test* kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying* dari peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin sebelum diberi perlakuan sebanyak 0 pada kategori sangat rendah, sebanyak 0 kategori rendah, sebanyak 2 kategori sedang, sebanyak 13 kategori tinggi, dan sebanyak 10 kategori sangat tinggi.

Diagram 2. Hasil *Post-Test* Skala Pengukuran Kesadaran Peserta Didik Tentang Perilaku *Bullying*



Berdasarkan data dari diagram 2 dapat dijabarkan hasil *post-test* kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying* dari peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin setelah

diberi perlakuan sebanyak 0 pada kategori sangat rendah, sebanyak 0 kategori rendah, sebanyak 4 kategori sedang, sebanyak 8 kategori tinggi, dan sebanyak 13 kategori sangat tinggi. Hasil tersebut didapatkan setelah pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan permainan *sneaky poly*. Data yang didapatkan terdapat beberapa yang mengalami peningkatan, dan terdapat beberapa penurunan skor total.

Tabel 4. Gambaran Perbedaan *Pre-Test* dan *Post-Test* Kesadaran Peserta Didik Tentang Perilaku *Bullying*

Kode	Skor Total <i>Pre-Test</i>	Persentase	Skor Total <i>Post-Test</i>	Persentase	Selisih Skor
X1	77	66.38%	86	74.14%	9
X2	103	88.79%	94	81.03%	-9
X3	75	64.66%	75	64.66%	0
X4	101	87.07%	92	79.31%	-9
X5	96	82.76%	76	65.52%	-20
X6	93	80.17%	100	86.21%	7
X7	87	75.00%	78	67.24%	-9
X8	96	82.76%	102	87.93%	6
X9	103	88.79%	106	91.38%	-3
X10	86	74.14%	88	75.86%	2
X11	89	76.72%	93	80.17%	4
X12	86	74.14%	78	67.24%	-12
X13	98	84.48%	103	88.79%	5
X14	92	79.31%	95	81.90%	3
X15	93	80.17%	99	85.34%	6
X16	101	87.07%	105	90.52%	4
X17	92	79.31%	87	75.00%	-5
X18	93	80.17%	100	86.21%	7
X19	105	90.52%	79	68.10%	-26
X20	109	93.97%	101	87.07%	-8
X21	80	68.97%	86	74.14%	6
X22	91	78.45%	80	68.97%	-11
X23	88	75.86%	105	90.52%	17
X24	92	79.31%	95	81.90%	3
X25	106	91.38%	105	90.52%	-1

Berdasarkan hasil data dapat dijabarkan hasil *pre-test* dan *post-test* kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying* peserta didik tidak banyak perubahan yang terjadi setelah pemberian perlakuan. Adapun peserta didik mengalami peningkatan skor total dari hasil *pre-test* dan *post-test*, ada pula peserta didik yang tidak mengalami perubahan skor total dari hasil *pre-test* dan *post-test*, serta peserta didik yang mengalami penurunan skor total dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal tersebut menunjukkan meskipun terjadi peningkatan pada 13 peserta didik, masih belum terdapat peningkatan yang signifikan bahkan 12 peserta didik diantaranya mengalami penurunan skor hasil. Dapat diasumsikan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan permainan *sneaky poly* masih belum dapat meningkatkan kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying*.

Tabel 5. Hasil Uji N-Gain

	N	Descriptive Statistics			
		Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	25	-2.36	.61	-.1484	.63404
NGainPersen	25	-236.36	60.71	-14.8399	63.40410
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan analisis N-Gain *score*, diperoleh nilai rata-rata N-Gain pada kelas eksperimen dapat diklasifikasikan rendah ataupun tidak ada peningkatan dan berada pada kategori tidak efektif. Permainan *sneaky poly* tidak efektif untuk meningkatkan kesadaran tentang perilaku *bullying* pada peserta didik kelas VIII D melalui layanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 27 Banjarmasin.

Tabel 6. Hasil Uji Paired-Samples T-Test

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	.960	9.650	1.930	-3.023	4.943	.497	24	.623

Berdasarkan hasil pengujian *paired-samples T-test* diatas, nilai signifikan yang didapatkan lebih besar dari 0,05 ($\alpha=5\%$). Maka dapat ditarik kesimpulan jika nilai signifikan $>0,05$ maka H_0 diterima atau H_a ditolak. Sehingga layanan bimbingan klasikal dengan permainan *sneaky poly* tidak efektif untuk meningkatkan kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying* pada peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin.

Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian meliputi hasil temuan dari layanan bimbingan klasikal dengan permainan *sneaky poly* terhadap kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying* pada peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin.

Gambaran kesadaran peserta didik terhadap perilaku *bullying* sebelum diberikan permainan *sneaky poly*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kesadaran peserta didik terhadap perilaku *bullying* di kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin sebelum diberikan layanan bimbingan klasikal dengan permainan *sneaky poly* diperoleh hasil yang menyatakan bahwa hasil *pre-test* peserta didik berada pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hal tersebut dapat dijelaskan bahwa peserta didik memiliki kesadaran terhadap perilaku *bullying* sebelum diberikan perlakuan layanan sudah memiliki kesadaran akan perilaku *bullying*. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru BK kelas tersebut memang sering terdapat laporan perilaku *bullying*, namun dari hasil angket yang didapatkan peserta didik memiliki tingkat kesadaran yang tinggi. Temuan tersebut menunjukkan peserta didik telah memiliki kesadaran terhadap perilaku *bullying*, namun masih tetap melakukan hal tersebut. Menurut Pratiwi et al. (2025) perundungan di lingkungan sekolah, khususnya pada jenjang sekolah menengah pertama, merupakan permasalahan yang dapat mengakibatkan suasana yang tidak aman, kerusakan kesehatan mental dan sosial peserta didik. Selanjutnya menurut Makkatenni et al. (2021)

mengungkapkan bahwa kasus *bullying* di lingkungan sekolah kasus kekerasan pada anak memiliki persentase yang tinggi.

Dari hasil temuan pada saat penelitian, jika hal ini terus terjadi maka dimasa yang akan mendatang dapat berakibat kepada kehidupan sosial para peserta didik baik di lingkungan sekolah maupun kehidupan sehari-hari. Peneliti memberikan layanan bimbingan klasikal dengan permainan *sneaky poly* untuk meningkatkan kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying* yang dialami peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin. Hal tersebut didukung oleh penelitian Fauziah et al. (2023) yang menyebutkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terkait perilaku *bullying*, penggunaan permainan dapat menjadi salah satu strategi yang efektif.

Gambaran kesadaran peserta didik terhadap perilaku *bullying* setelah diberikan permainan *sneaky poly*

Jannah et al. (2024) menyatakan pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan permainan. Selain itu permainan juga dapat meningkatkan kerja sama dan keterampilan sosial peserta didik. Dalam (Maklatenni et al., 2021) juga menyebutkan permainan dipandang efektif dalam upaya preventif terjadinya *bullying*. Guna meningkatkan kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying*, peneliti merasa penggunaan permainan dapat diberikan karena lebih menyenangkan untuk peserta didik. Permainan yang digunakan pada penelitian ini yaitu permainan *sneaky poly* yang merupakan perpaduan permainan monopoli dan ular naga. *Sneaky Poly* merupakan sebuah inovasi media edukasi dalam layanan Bimbingan dan Konseling yang dirancang untuk mengedukasi siswa tentang bahaya dan dampak dari perilaku *bullying*. Permainan ini dikembangkan sebagai respons terhadap tingginya kasus kekerasan sosial dan verbal yang terjadi di lingkungan sekolah menengah pertama. Dalam permainan ini, peserta dihadapkan pada berbagai alur permainan, tantangan, maupun pertanyaan yang menggambarkan kasus perundungan beragam bentuk. Permainan ini melibatkan siswa secara berkelompok dalam skenario sosial yang dipresentasikan interaksi antara korban, pelaku, dan pengamat *bullying*. Melalui pengalaman langsung ini, siswa diajak untuk tidak hanya mengenali berbagai perilaku *bullying*, tetapi juga membangun empati, kemampuan mengambil keputusan yang bertanggung jawab sebagai wujud pencegahan *bullying* dan meningkatkan kesadaran *bullying*. Mekanisme permainan mengadaptasi konsep permainan Monopoli, dengan komponen berupa papan permainan, dadu, pion, dan kartu. Penggunaan papan permainan dalam *Sneaky Poly* didasarkan pada potensi media ini dalam membantu siswa menerapkan pemahaman mereka tentang perilaku *bullying* ke dalam situasi simulatif yang menyerupai kondisi nyata di lingkungan sekolah. Melalui mekanisme permainan yang interaktif, siswa terlibat langsung dalam proses pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan kerjasama tim dari setiap tindakan yang dipilih.

Berdasarkan hasil penelitian, kesadaran peserta didik terhadap perilaku *bullying* di kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin setelah diberikan perlakuan berupa layanan bimbingan klasikal dengan permainan *sneaky poly* diperoleh hasil yang menyatakan bahwa hasil *post-test* peserta didik masih berada pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hal tersebut dapat dijelaskan bahwa tingkat kesadaran peserta didik tidak mengalami perubahan yang signifikan dan sebagian mengalami penurunan. Sebagian peserta didik yang mengalami peningkatan kesadaran tentang perilaku *bullying*, meskipun hasilnya belum merata secara keseluruhan.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan *sneaky poly* tidak efektif dalam meningkatkan kesadaran peserta didik terhadap perilaku *bullying* kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin.

Efektifitas permainan *sneaky poly* efektif terhadap kesadaran peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin tentang perilaku *bullying*

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, permainan *sneaky poly* tidak efektif dalam meningkatkan kesadaran peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin. Hal tersebut diketahui berdasarkan hasil uji hipotesis data penelitian yang menunjukkan bahwa permainan *sneaky poly* belum memberikan efektifitas yang signifikan terhadap kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying*. Permainan *sneaky poly* merupakan permainan edukatif yang menggabungkan elemen permainan monopoli dan ular naga yang dimodifikasi dengan konteks pembelajaran untuk peserta didik. Putri et al. (2018) menyatakan bahwa permainan ular naga dinilai efektif dalam membangun kerjasama, tanggung jawab, dan penguatan karakter peserta didik melalui pengalaman bermain yang terstruktur. Permainan *sneaky poly* dirancang untuk menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, meningkatkan kerjasama antar peserta didik, dan berpikir kritis dalam melakukan tantangan secara berkelompok. Dalam permainan *sneaky poly* peserta didik tidak hanya bermain, namun juga melakukan diskusi, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan, serta melakukan refleksi yang berkaitan dengan perilaku *bullying*. Dalam permainan *sneaky poly* terdapat tantangan berupa kartu rahasia, permainan ular naga, dan studi kasus mengenai perilaku *bullying*. Dalam Jannah et al. (2024) juga menjelaskan bahwa permainan tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif, tetapi juga membantu mereka memahami materi secara konkret melalui diskusi, kerjasama, dan pengalaman bermain yang memuat nilai edukatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, permainan *sneaky poly* belum mampu memberikan perubahan yang signifikan terhadap kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying*. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemberian perlakuan melalui layanan bimbingan klasikal dengan permainan *sneaky poly* belum efektif dalam meningkatkan aspek kesadaran peserta didik yang meliputi penginderaan, pikiran, perasaan, dan tindakan terhadap perilaku *bullying*. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor selama pelaksanaan penelitian, seperti keterbatasan waktu dalam pelaksanaan perlakuan, kondisi peserta didik saat melakukan permainan, serta tingkat pemahaman dan keterlibatan peserta didik selama permainan dilaksanakan. Peserta didik terlihat aktif dalam mengikuti permainan dan melaksanakan tantangan selama pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dengan permainan *sneaky poly*, kendati hasil peningkatan kesadaran belum tercapai secara menyeluruh. Penggunaan permainan *sneaky poly* mampu menciptakan suasana layanan yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan layanan yang hanya memberikan materi secara konvensional atau ceramah. Akan tetapi, berdasarkan hasil analisis data penelitian, layanan bimbingan klasikal dengan permainan *sneaky poly* belum dapat dinyatakan efektif terhadap kesadaran peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin tentang perilaku *bullying*.

Berdasarkan pelaksanaan penelitian terdapat beberapa keterbatasan dalam proses berjalannya penelitian. Layanan bimbingan klasikal dengan permainan *sneaky poly* terhadap kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying* dilaksanakan oleh peneliti sendiri, dikarenakan rentan terjadi subyektivitas peneliti. Guna meminimalisir terjadinya hal tersebut,

saat pelaksanaan layanan peneliti didampingi oleh observer dari guru BK. Selain itu layanan bimbingan klasikal dirasa masih belum efektif, sehingga dapat dikembangkan menjadi layanan bimbingan kelompok maupun konseling kelompok agar dapat menarik sampel yang sesuai dengan permasalahan yang ingin diselesaikan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan kesadaran peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin terhadap perilaku *bullying* sebelum diberi layanan bimbingan klasikal dengan permainan *sneaky poly* sebagian besar berada pada kategori tinggi. Setelah pemberian perlakuan, tingkat kesadaran peserta didik masih berada pada kategori yang sama, meskipun terdapat peningkatan skor dan sebagian lainnya terdapat penurunan skor, namun sebagian besar peserta didik berada pada kategori sangat tinggi. Hasil uji N-Gain menunjukkan kategori rendah atau dapat juga dijelaskan tidak adanya perubahan yang signifikan setelah pemberian perlakuan. Adapun hasil uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,623 ($>0,05$). Hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat perubahan yang signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa permainan *sneaky poly* dalam layanan bimbingan klasikal tidak menunjukkan efektivitas terhadap kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying* pada peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin. Permainan *sneaky poly* mampu memberikan pengalaman layanan yang lebih interaktif, menarik, dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam pelaksanaan layanan, kendati hasil yang dicapai belum optimal. Permainan ini masih memiliki potensi untuk dikembangkan dan dimodifikasi sebagai media layanan bimbingan dan konseling yang lebih efektif.

Daftar Pustaka

- Astiti, K. A., Yanti, B. A. S., Suryaningsih, N. M. A., Suryati, C. E. P., Zahara, L., & Wijaya, I. K. W. B. (2024). *Teori Psikologi Konstruktivisme*. Nilacakra. <https://books.google.co.id/books?id=fMgzEQAAQBAJ>
- Calvo-Morata, A., Alonso-Fernández, C., Freire, M., Martínez-Ortiz, I., & Fernández-Manjón, B. (2020). Serious games to prevent and detect *bullying* and *cyberbullying*: A systematic serious games and literature review. *Computers & Education*, 157, 103958. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103958>
- 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. <https://doi.org/https://doi.org/10.30870/diversity.v1i2.23>
- Isma, Jamain, R. R., & Putro, H. Y. S. (2025). Pengaruh Sikap Empati dan Bystander Effect terhadap Perilaku *Bullying* Siswa di SMA. *Journal of Education Research*, 6(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v6i2.2345>
- Jannah, S. R., Wachidiyah, S. F., Sahana, Y., Puspita, E. A., Setiawati, D., & Ekhsan, B. (2024). Upaya Meningkatkan Pemahaman *Bullying* Melalui Ular Tangga di Sekolah Menengah Pertama. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 72–76. <https://doi.org/10.31004/irje.v4i1.433>
- Kriglstein, S., Hengstberger, F., Fribert, F., Stiehl, K., Schrank, B., Pfeiffer, A., Wernbacher, T., & Wallner, G. (2020). *Be a buddy not a bully - Two educational games to help prevent bullying in Schools*. 287–291. <https://doi.org/10.1145/3383668.3419914>
- Makkatenni, N. H., Bamba, A. T., Tandiallo, R. S., Nurmila, & Ariqah, N. (2021). Molly Polly : Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti Perilaku Perundungan. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/insight.v5i2.62765>

- Mashabi, S., & Prastiwi, M. (2024). *JPPI: Sepanjang Tahun 2024 Ada 293 Kasus Kekerasan di Sekolah*. KOMPAS.COM. <https://www.kompas.com/edu/read/2024/10/24/163509171/jppi-sepanjang-tahun-2024-ada-293-kasus-kekerasan-di-sekolah>
- MASLIYADI. (2018). *PENERAPAN TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN BAHAYA BULLYING PADA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 8 TARAKAN*. <https://repository.ubt.ac.id/repository/UBT27-09-2022-132143.pdf>
- Mavroudaki, G., Roumpidou, K., Palla, E., Manganas, G., & Christodoulou, E. (2024). *Escaping the Bondage of Bullying: A Game-based Learning Approach*. *European Conference on Games Based Learning*. <https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2751>
- Paramita, R. W. D., Rizal, N., & Sulistyan, R. B. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. <https://repository.itbwigalumajang.ac.id/1073/1/Ebook%20Metode%20Penelitian%20Edisi%203.pdf>
- Pratiwi, R. D., Wulandari, B. A., & Habibi, A. (2025). *PENGEMBANGAN GAME EDUKASI UNTUK MENGATASI PERUNDUNGAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA*. 10(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/mp.v10i1.2783>
- Putri, P., At, A. M., & Irtadji, M. (2018). *Panduan Permainan Ular Naga Bermuatan Nilai Budaya Bengkulu untuk Meningkatkan Self Advocacy Siswa SMP*. <https://doi.org/https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i11.11720>
- Putro, H. Y. S., Setyowati, A. J., Muslihati, Hambali, I., Indreswari, H., Hotifah, Y., & Sari, N. P. (2026). WHEN THE JARGON SHIFTS THE PHILOSOPHY: A CRITICAL ANALYSIS OF THE EVOLUTION OF CURRICULUM AND LEARNING APPROACHES IN INDONESIA. *Veredas Do Direito*, 23(8), e233810. <https://doi.org/10.18623/rvd.v23.3810>
- Rosalina, L., Oktarina, R., Rahmiati, & Saputra, I. (2023). *Buku Ajar STATISTIKA*. https://sar.ac.id/stmik_ebook/prog_file_file/hRIFkNmJx8.pdf
- Roumpidou, K., Mavroudaki, G., Palla, E., Manganas, G., & Christodoulou, E. (2024). *Escaping the Bondage of Bullying: A Game-based Learning Approach*. <https://doi.org/https://doi.org/10.34190/ecgbl.18.1.2751>
- Setiawan, M. A., Sari, N. P., & Putro, H. Y. S. (2025). *INOVASI MEDIA EDUKATIF BIMBINGAN DAN KONSELING: Strategi Kreatif untuk Pendidikan Indonesia* (N. P. Sari, Ed.). Penerbit Zukzez Express.
- Wang, Y. (2024). Interpretation of School Bullying of Middle School Students: A Study on the Path of Collaborative Education. *Lecture Notes in Education Psychology and Public Media*. <https://doi.org/https://doi.org/10.54254/2753-7048/56/20241664>
- Widyasari, Yani, A. R., Wulandari, N., & Imani, E. C. (2021). PERANCANGAN BOARD GAME EDUKASI ANTI BULLYING UNTUK ANAK SEKOLAH DASAR. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 07. <https://doi.org/https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4243>
- Ybarra, M., Espelage, D., Valido, A., Hong, J., & Prescott, T. (2019). Perceptions of middle school youth about school bullying. *Journal of Adolescence*. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2018.10.008>