PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA REDUKSI *BULLYING* (ULTRADU) DALAM MEREDUKSI PERILAKU *BULLYING* SISWA KELAS ATAS DI SDN 1 BANJARSARI

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna Memperoleh

Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Prodi Bimbingan dan Konseling

OLEH:

DILA PERMATA SARI

NPM: 21.1.40.10.034

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

DILA PERMATA SARI

NPM: 21.1.40.10.034

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA REDUKSI *BULLYING* (ULTRADU) DALAM MEREDUKSI PERILAKU *BULLYING* SISWA KELAS ATAS DI SDN 1 BANJARSARI

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi Bimbingan dan Konseling

FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 30 Juni 2025

Pembimbing I

Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.
NIDN. 0708068904

Pembimbing II

Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.
NIDN. 0705068605

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh:

DILA PERMATA SARI

NPM: 21.1.40.10.034

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA REDUKSI *BULLYING* (ULTRADU) DALAM MEREDUKSI PERILAKU *BULLYING* SISWA KELAS ATAS DI SDN 1 BANJARSARI

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi Bimbingan dan Konseling FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal: 11 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd.
2. Penguji I : Dr. Atrup, M.M, M.Pd.
3. Penguji II : Guruh Sukma Hanggara, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama	: Dila Permata Sari
Jenis Kelamin	: Perempuan
Tempat/tgl. Lahir	: Pelayang, 04 Juni 2003
NPM	: 21.1.40.10.034
Fak/Jur./Prodi.	: FKIP/ S1 Bimbingan dan Konseling

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 08 Juli 2025

Yang Menyatakan

DILA PERMATA SARI

NPM: 21.1.40.10.034

Motto:

Setiap tantangan pasti ada kemudahan. Sebagaimana firman-Nya: *"Karena sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan."* (QS. Al-Insyirah: 6)

Kupersembahkan karya ini buat:

Seluruh keluarga tercinta di kampung halaman nan jauh dimata dekat dihati.

RINGKASAN

Dila Permata Sari Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Reduksi *Bullying* (ULTRADU) Dalam Mereduksi Perilaku *Bullying* Siswa Kelas Atas Di SDN 1 Banjarsari, Skripsi, BK, FKIP UN PGRI Kediri, 2025.

Kata kunci: Permainan ULTRADU, *bullying*, siswa kelas atas

Perilaku *bullying* masih marak terjadi pada jenjang sekolah dasar salah satunya terjadi di SDN 1 Banjarsari yang dilakukan oleh siswa kelas atas yaitu kelas IV, V, dan VI. *Bullying* yang sering terjadi adalah *bullying* secara fisik dan verbal. Adanya tindakan tersebut tentunya tidak membuat pihak sekolah diam saja, melainkan sudah ada tindakan pencegahan dan penanganan *bullying* dengan cara memberi nasehat dan menegur siswa, namun hal itu tampaknya kurang efektif sehingga terlihat masih ada tindakan *bullying* yang dilakukan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan Ular Tangga Reduksi *Bullying* (ULTRADU) yang layak digunakan sebagai media bimbingan dan konseling dalam mereduksi perilaku *bullying* siswa kelas atas.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D) yang disesuaikan dengan model pengembangan Sugiyono yang disederhanakan menjadi lima tahapan, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, dan perbaikan desain. Subjek yang digunakan dalam pengembangan media permainan ULTRADU meliputi ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru BK/guru kelas) sebagai validator. Instrumen penelitian berupa angket validasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik *interrater agreement* untuk menilai tingkat kelayakan produk berdasarkan penilaian para ahli dan pengguna.

Hasil penelitian ini menghasilkan produk, yaitu media permainan Ular Tangga Reduksi *Bullying* (ULTRADU) untuk mengurangi perilaku *bullying* siswa kelas atas. Produk ini terdiri dari 1) Banner ular tangga; 2) pion; 3) dadu; 4) kartu tantangan dan kartu aksi; 5) buku panduan. Hasil uji validitas dari ahli materi BK perolehan skor 1,00, uji ahli media BK memperoleh skor 1,00, dan uji pengguna yaitu guru BK dan/atau guru kelas memperoleh skor 1,00 sehingga secara keseluruhan pengembangan media permainan Ular Tangga Reduksi *Bullying* (ULTRADU) dalam mereduksi perilaku *bullying* siswa kelas atas di SDN 1 Banjarsari tergolong layak dan dapat digunakan.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media permainan Ular Tangga Reduksi *Bullying* (ULTRADU) terbukti layak digunakan sebagai salah satu alternatif media Bimbingan dan Konseling (BK) dalam mereduksi perilaku *bullying* pada siswa kelas atas di SD Negeri 1 Banjarsari. Tidak hanya mampu membantu menurunkan tindakan *bullying* secara langsung, media ini juga membentuk kesadaran sosial siswa melalui aktivitas permainan yang edukatif.

PRAKATA

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Bimbingan dan Konseling.

Pada kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa
2. Bapak Dr. Agus Widodo, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang selalu memberi dorongan motivasi kepada mahasiswa
3. Kedua orang tua beserta keluarga besar yang selalu memberi doa, keyakinan dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini
4. Ibu Yuanita Dwi Krisphianti, M.Pd. selaku dosen pembimbing satu yang telah sabar dalam membimbing dan memberi motivasi
5. Bapak Guruh Sukma Hanggara, M.Pd, selaku dosen pembimbing dua yang telah sabar dalam membimbing dan memberi motivasi
6. Ibu Dr. Vivi Ratnawati, S.Pd.,M.Psi. selaku kepala program studi Bimbingan dan Konseling
7. Seluruh Bapak dan Ibu dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling UN PGRI Kediri
8. Ibu Sulis Eka Winarti, S.Pd.,Gr. selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Banjarsari
9. Bapak Ibu Guru SD Negeri 1 Banjarsari yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian
10. Teman-teman Bimbingan dan Konseling Angkatan 2021 yang selalu menghibur, membantu, dan memberi semangat dalam mengerjakan skripsi
11. Serta ucapan terimakasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini

Penulis menyadari masih banyaknya kekurangan dalam penulisan skripsi ini, maka dari itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran-saran dari berbagai pihak agar dapat memperbaiki penulisan berikutnya.

Kediri, 08 Juli 2025

DILA PERMATA SARI

NPM: 21.1.40.10.034

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL ..... **i**

LEMBAR PERSETUJUAN ..... **ii**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **iii**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **iv**

MOTTO DAN PERSEMBAHAN ..... **v**

RINGKASAN ..... **vi**

PRAKATA ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **ix**

DAFTAR TABEL ..... **xii**

DAFTAR GAMBAR ..... **xiii**

DAFTAR LAMPIRAN ..... **xiv**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 6

D. Manfaat Penelitian 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA **7**

A. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu 7

B. Landasan Teori 8

1. Hakikat Pengembangan 8

2. Hakikat Teknik Permainan Dalam BK Kelompok 9

a. Definisi Bimbingan dan Konseling Kelompok 9

b. Tujuan Bimbingan dan konseling Kelompok 9

c. Langkah-Langkah Bimbingan Kelompok 10

d. Definisi Teknik Permainan 11

e. Prosedur Teknik Permainan 11
3. Hakikat Permainan Ular Tangga 12
a. Definisi Permainan Ular Tangga 12
b. Tujuan Permainan Ular Tangga 13
c. Kelebihan Permainan Ular Tangga 14
d. Kekurangan/kelemahan Permainan Ular Tangga 15
4. Permainan Ular Tangga Reduksi *Bullying* (ULTRADU) 15
a. Deskripsi Produk Permainan Ular Tangga Reduksi Bullying 15
5. Hakikat *Bullying* 17
a. Definisi Bullying 17
b. Jenis-Jenis Bullying 19
c. Faktor-Faktor Terjadinya Bullying 20
d. Dampak Bullying 21
6. Karakteristik Siswa Kelas Atas 22
C. Kerangka Berfikir 23
BAB III METODE PENELITIAN 25
A. Model / Pendekatan Pengembangan 25
B. Prosedur Pengembangan 26
C. Tempat dan Waktu Penelitian 30
D. Instrumen Pengumpulan Data 31
E. Teknik Analisis Data 36
F. Uji Coba dan/atau Validasi Produk 37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 38
A. Data Produk Hasil Pengembangan 38
B. Data Uji Coba 40
C. Analisis Data 44

D. Revisi Produk 50
E. Kajian Produk Akhir 52
BAB V SIMPULAN DAN SARAN 57
A. Simpulan 57
B. Saran 57
DAFTAR PUSTAKA 59
LAMPIRAN-LAMPIRAN 65

DAFTAR TABEL

Tabel Halaman

3.1 Waktu penelitian 30
3.2 Kisi-kisi instrument validasi ahli materi 31
3.3 Kisi-kisi instrument validasi ahli media 32
3.4 Kisi-kisi instrument validasi pengguna 32
3.5 Kisi-kisi skala bullying 33
3.6 Analisis Gregory (2015) 37
3.7 Kirteria validitas angket uji ahli 37
4.1 Spesifikasi produk permainan ULTRADU 38
4.2 Data hasil uji ahli materi 41
4.3 Data hasil uji ahli media 42
4.4 Data hasil validitas pengguna 43
4.5 Tabulasi uji ahli Gregory 44
4.6 Kirteria validitas angket uji ahli 44
4.7 Hasil analisis data ahli materi 45
4.8 Hasil analisis data ahli media 46
4.9 Hasil analisis data pengguna 47
4.10 Hasil uji validasi para ahli dan pengguna 48
4.11 Revisi produk 50

DAFTAR GAMBAR

Gambar Halaman

2.1 Bagan kerangka berpikir penelitian 24
3.1 Langkah-langkah model pengembangan Sugiyono 25
3.2 Modifikasi pengembangan model Sugiyono (2019) 26
3.3 Desain permainan ULTRADU 27
3.4 Rumus *interrater agreement* 36

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Halaman

1: Angket skala bullying 66
2: Lembar validasi ahli materi BK 1 69
3: Lembar validasi ahli materi BK 2 73
4: Lembar validasi ahli media BK 1 77
5: Lembar validasi ahli media BK 2 81
6: Lembar validasi pengguna 1 85
7: Lembar validasi pengguna 2 89
8: Surat keterangan telah melakukan penelitian..... 93
9: Berita acara kemajuan bimbingan penulisan karya tulis ilmiah 94
10: Surat pengantar/izin penelitian..... 96
11: Buku Panduan ULTRADU..... 97

BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belakangan ini perilaku agresif dan tindakan kekerasan di kalangan pelajar semakin sering terjadi. Hal ini terlihat dari banyaknya informasi yang tersebar luas, baik melalui media cetak maupun media elektronik. Salah satu bentuk kekerasan yang kerap muncul di lingkungan sekolah adalah bullying. Berdasarkan laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) bersama Federasi Serikat Guru Indonesia (FSGI), kasus perundungan masih menjadi masalah serius yang mengancam kenyamanan dan keselamatan anak-anak di sekolah. Data menunjukkan adanya 119 kasus pada tahun 2020, menurun menjadi 53 kasus di tahun 2021, namun kembali meningkat drastis menjadi 226 kasus pada tahun 2022, dan melonjak tajam hingga mencapai 3.800 kasus pada tahun 2023 (Apriyani, 2024).

Menurut Olweus dalam Wijaya (2022), *bullying* merupakan suatu tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja oleh seseorang atau sekelompok orang secara terus-menerus terhadap seorang korban yang tidak memiliki daya mempertahankan diri atau suatu penyalahgunaan kekuasaan terhadap dirinya. Sejalan dengan pendapat tersebut, pendapat lain menyatakan bahwa *bullying* adalah suatu bentuk penyalahgunaan kekuasaan yang berkelanjutan dalam suatu hubungan, melalui tindakan verbal, fisik, dan sosial yang dilakukan berulang kali, serta mengakibatkan kerugian fisik dan psikologis (Tirmidziani dkk dalam Suciartini dan Sumartini, 2018).

Menurut Rigby dalam Rachma (2022), bullying merupakan dorongan untuk menyakiti orang lain yang diwujudkan melalui tindakan langsung, baik oleh individu maupun kelompok yang memiliki kekuatan lebih besar. Perilaku ini dilakukan secara sengaja, tanpa rasa tanggung jawab, dan biasanya terjadi secara berulang, dengan tujuan utama menyakiti korban. Sementara itu, Wicaksana dalam Panggabean (2023) menyebutkan bahwa bullying adalah bentuk kekerasan fisik maupun psikologis yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Tindakan ini dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap individu yang tidak mampu membela diri, dengan maksud untuk melukai, menakut-nakuti, atau menekan korban.

Dari beberapa pendapat tersebut maka dapat diambil kesimpulan bahwa *bullying* merupakan tindakan yang dilakukan oleh individu atau sekelompok orang secara sadar untuk melukai orang lain, baik secara fisik maupun mental atau psikologis, yang dilakukan secara berulang dan diiringi dengan perasaan senang atau puas setelah melakukan tindakan tersebut.. Ada beberapa indikator yang termasuk dalam katagori *bullying* diantaranya: (1) Fisik, dengan indikator: memukul, melempar, dan menyuruh orang lain menyerang korban. (2) Verbal, dengan indikator: mengejek/mencela, memberi panggilan nama, meneriaki, menuduh dan menyebarkan gossip/rumor. (3) Psikologi, dengan indikator: mengancam, meneror, dan memanipulasi hubungan persahabatan.

Banyak terjadinya kasus *bullying* tentu tidak lepas dari ranah layanan bimbingan dan konseling, yang mana tujuan utama dari bimbingan dan konseling adalah mengoptimalkan perkembangan siswa sesuai dengan potensi dan minatnya, siswa dapat mengenali diri dan lingkungannya, serta mampu mengatasi berbagai masalah yang mungkin terjadi. Dalam menghadapi masalah tersebut, layanan bimbingan dan konseling dapat membantu siswa dengan menyediakan informasi yang dibutuhkan, memberikan arahan, memotivasi, membantu dalam proses pengenalan diri melalui tes yang relevan, menunjukkan risiko dari pilihan yang ada, serta menawarkan nasihat jika diperlukan.

Layanan bimbingan dan konseling di jenjang sekolah dasar diatur dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 111 Tahun 2014 tentang bimbingan dan konseling pada pendidikan dasar dan menengah. Peraturan tersebut menekankan bahwa bimbingan dan konseling merupakan bagian yang tak terpisahkan dari keseluruhan program pendidikan di sekolah dasar. Tujuannya adalah untuk mendukung dan mengoptimalkan potensi siswa secara menyeluruh, baik dalam aspek akademik, pribadi, sosial, maupun karier.

Pemberian layanan terkait tumbuh kembang siswa merupakan tanggungjawab bagi seluruh guru yang ada di sekolah, khususnya dalam memberikan pelayanan empat bidang utama dalam bimbingan dan konseling yaitu: pribadi, sosial, belajar dan karir. Namun pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar, tidak diberikan layanan secara langsung seperti pada jenjang sekolah menengah pertama dan menengah atas. Hal itu dikarenakan siswa

masih belum memahami tentang fungsi dan peran guru bimbingan dan konseling bagi siswa serta lingkungan sekolah dasar. Maka dari itu kedudukan dan fungsi guru bimbingan dan konseling diberikan kepada guru kelas atau wali kelas secara penuh. Sama halnya dengan jenjang sekolah menengah pertama dan atas, layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar turut juga dalam memberikan layanan orientasi, informasi pembelajaran, konseling individu, bimbingan kelompok serta konseling kelompok.

Bullying merupakan persoalan serius yang perlu mendapatkan perhatian khusus dalam layanan bimbingan dan konseling, terutama dalam ranah perkembangan pribadi dan sosial siswa. Dalam hal ini, layanan BK berperan dalam membantu peserta didik membangun keterampilan berinteraksi secara sehat, mengelola emosi secara positif, serta memahami pentingnya empati, toleransi, dan komunikasi yang efektif. Tujuan akhirnya adalah membentuk hubungan yang harmonis antar siswa. Melalui layanan ini, guru bimbingan dan konseling berperan penting dalam memberikan bantuan dan melakukan tindakan untuk mencegah serta menangani situasi *bullying* sebagai bagian dari usaha membangun karakter siswa untuk menciptakan suasana sekolah yang aman dan nyaman bagi semua.

Bullying dapat terjadi di berbagai jenjang pendidikan, termasuk di tingkat sekolah dasar. Berdasarkan informasi dari situs resmi www.dpr.go.id, bentuk perundungan yang paling banyak dialami oleh korban adalah kekerasan fisik (55,5%), diikuti oleh kekerasan verbal (29,3%), dan psikologis (15,2%). Adapun siswa sekolah dasar menempati posisi tertinggi sebagai korban, yakni sebesar 26%, disusul oleh siswa SMP sebesar 25%, dan siswa SMA sebesar 18,75%. Data ini menunjukkan bahwa insiden bullying paling banyak terjadi pada jenjang sekolah dasar.

Maraknya tindakan *bullying* juga terjadi di Sekolah Dasar Negeri 1 Banjarsari, salah satu sekolah yang ada di kabupaten Nganjuk, tepatnya di kecamatan Ngronggot. Berdasarkan observasi yang dilakukan pada masa awal penugasan program kampus mengajar tepatnya minggu terakhir bulan Februari 2024 dan dilanjutkan melakukan observasi pada Januari 2025, *bullying* sering dilakukan oleh siswa kelas atas yaitu kelas IV, V dan VI. Biasanya siswa kelas atas juga dikenal dengan sebutan senior, individu ataupun kelompok yang merasa memiliki kuasa,

dengan melakukan *bullying* kepada kelas bawah yakni kelas I, II dan III ataupun teman sebaya yang dilakukan secara berulang kali dengan merasa senang,

Hasil wawancara sekilas yang dilakukan dengan salah satu guru wali kelas VI mengatakan bahwa perilaku *bullying* memang lebih dominan dilakukan oleh siswa kelas atas dengan melakukan *bullying* secara verbal dan fisik. Berdasarkan observasi yang dilakkukan oleh peneliti saat menjalankan program kampus mengajar Angkatan 7 pada bulan Februari-Juni 2024 dan dilanjutkan melakukan observasi pada Januari 2025 peneliti sering menemukan terjadinya *bullying* secara verbal dan fisik yang dilakukan oleh siswa kelas atas. *bullying* secara verbal terjadi di kelas V dan VI yang ditunjukkan dengan adanya tindakan mengejek teman dengan perkataan yang tidak baik, mengejek nama orang tua, *body shaming*, menyoraki saat berbuat salah, menyindir, dan mengolok-olok. *bullying* secara fisik terjadi di kelas IV yang ditunjukkan dengan tindakan memukul, menghalangi jalan menggunakan kaki, dan meminta atau menyeru siswa lain untuk menyakiti. Hal itu juga dibuktikan dengan adanya kasus siswa yang tidak mau masuk sekolah dalam beberapa waktu karena dikucilkan atau diabaikan dikelas. Adanya tindakan tersebut tentunya tidak membuat pihak sekolah diam saja, melainkan sudah ada tindakan pencegahan dan penanganan *Bullying* dengan cara memberi nasehat dan menegur siswa, namun hal itu tampaknya kurang efektif sehingga terlihat masih ada tindakan *bullying* yang dilakukan siswa.

Bullying dapat memberikan berdampak negatif terhadap kesejahteraan siswa, baik bagi mereka yang menjadi korban maupun pelaku. Oleh sebab itu, dibutuhkan solusi yang kreatif dan inovatif untuk mengatasi permasalahan ini, salah satunya melalui pemanfaatan media permainan. Nursidik (2011) menyebutkan bahwa siswa sekolah dasar memiliki kecenderungan untuk menyukai aktivitas yang melibatkan bermain, bergerak, merasakan secara langsung, serta melakukan peragaan. Karakteristik ini sangat mendukung penggunaan permainan sebagai media pembelajaran. Selain itu, menurut Bachen dalam Kurniawan (2024), media permainan juga mampu memperkuat interaksi sosial antar pemain di mana saat kegiatan bermain, siswa dilatih untuk berkomunikasi secara aktif, bekerja sama dalam tim, serta saling memberikan dukungan dan bantuan satu sama lain.

Salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam memberikan layanan adalah melalui layanan bimbingan kelompok teknik permainan. Ada banyak jenis permainan yang dapat digunakan dalam memberikan pemahaman kepada siswa baik permainan tradisioal maupun permainan modern. Pada ranah bimbingan dan konseling alata tau sarana dalam permainan disebut dengan media BK. Nursalim (2013) menjelaskan bahwa media dalam bimbingan dan konseling mencakup berbagai alat yang dapat memicu pemikiran, emosi, fokus, dan keinginan siswa atau konseli, agar mereka dapat lebih mengenali diri sendiri, mengelola diri, membuat keputusan, serta mengatasi masalah yang timbul selama kegiatan bimbingan dan konseling. Sementara itu, manfaat penggunaan media dalam bimbingan dan konseling adalah mempermudah guru BK dalam menyampaikan materi bimbingan dan konseling sehingga tujuan dari penggunaan media tersebut dapat tercapai (Leksana, dalam Setyaputri, 2020). Penelitian oleh Prasetiawan (dalam Afriani dkk, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan media dalam layanan bimbingan dan konseling dapat meningkatkan efektivitas penyampaian layanan.

Pada penelitian ini, peneliti peneliti berencana memodifikasi permainan tradisional ular tangga menjadi "Ular Tangga Reduksi *Bullying*" (ULTRADU). Media permainan ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mereduksi atau mengurangi perilaku *bullying* yang dilakukan oleh siswa kelas atas seperti tindakan mengejek teman dengan perkataan yang tidak baik, mengejek nama orang tua, *body shaming*, menyoraki saat berbuat salah, menyindir, mengolok-olok, memukul, dan tindakan menghalangi jalan menggunakan kaki sampai korban terjatuh. Cara bermain media ini dipimpin atau dipandu oleh guru kelas.

ULTRADU merupakan media permainan yang dirancang agar dapat melibatkan siswa dalam kegiatan yang edukatif dan menghibur dengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Hal itu juga ditunjukkan oleh penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Fatonah (2020), menunjukkan bahwa terdapat perubahan yang signifikan pada perilaku *bullying* sesudah dan sebelum diberi layanan bimbingan kelompok melalui media *board game*, maka hal itu dapat dikatakan penggunaan media *board game* efektif utuk mereduksi perilaku *bullying* siswa SDN 1 Setyamulya Kota Tasikmalaya. Penelitian lain yang dilakukan oleh Bagès dkk dalam Kurniawan dkk, (2024) pada 86 orang

siswa kelas VI SD juga menunjukkan penggunaan *model role playing games* dapat meningkatkan level yang signifikan mengenai empati dan penurunan perilaku *Bullying* dan agresif siswa kelas VI.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas diatas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

"Bagaimana pengembangan media Permainan Ular Tangga Reduksi *Bullying* (ULTRADU) layak dalam mereduksi perilaku *bullying* siswa kelas atas di SD Negeri 1 Banjarsari?"

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan pengembangan media permainan Ular Tangga Reduksi *Bullying* (ULTRADU) dalam mereduksi perilaku *bullying* siswa kelas atas di SD Negeri 1 Banjarsari.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan media permainan Ular Tangga Reduksi *Bullying* (ULTRADU) ini adalah sebagai berikut:

1. Berkurangnya perilaku *bullying* yang dilakukan oleh siswa kelas atas, sehingga terciptanya lingkungan sekolah yang aman, nyaman dan sejahtera bagi psikologis siswa
2. Adanya pemahaman yang signifikan mengenai *bullying*, sehingga siswa paham cara mengatasinya
3. Terciptanya keterampilan sosial yang baik, sehingga dapat menumbuhkan empati dan komunikasi yang efektif serta mampu menyelesaikan permasalahan dengan baik
4. Terbukanya peluang menggunakan metode pembelajaran yang lebih inovatif bagi guru sehingga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan
5. Media permainan dapat dijadikan sebagai acuan pembuatan media yang lain pada sekolah yang memiliki permasalahan yang sama

DAFTAR PUSTAKA

Afriani, L., & Fitria, Y. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Berbantuan Adobe Flash Cs6 Untuk Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19.* Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, Vo.3, No.4.

Agustin, D., Sriwijayanti, R. P., & Qomariyah, R. S. (2023). *Pengaruh Media Ular Tangga Pintar (Utar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Ips Tema Keragaman Budaya Di Sdn Dringu Tahun Ajaran 2022/2023.* Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, 35 (1).

Agustini, K., & Gede Ngarti, J. (2020). *Pengembangan Video pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa Menggunakan Model R&D*. Jurnal : Pendidikan Dan Pembelajaran, Vol. 4, No.1.

Amanda, dkk. (2020). *Bentuk Dan Dampak Perilaku Bullying Terhadap Peserta Didik.* Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah. Vol.5, No.1

Apriyani, D., Muqodas, I., & Justicia, R. (2024). *Efektivitas Bul-bul Games dalam Meningkatkan Kesadaran Sikap Anti Bullying Anak Usia Dini*. Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.5 No.2.

Aulia, W. & M. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Surabaya. Vol.11, No.1.

Azhar, Fitriani E., & Nurasyah. (2020). *Implementasi Layanan Bimbingan Kelompok dalam Meningkatkan Disiplin Mahasiswa BK*. JKI (Jurnal Konseling Indonesia), Vo.5, No.2.

Cowie, H., & Myers, C. A. (Eds.). (2017). *School Bullying and mental health: Risks, intervention and prevention*. Routledge.

Dewi, R. N., & Prasetyo, A. P. B. (2020). *Pengembangan Media Komik Digital Anti-Bullying untuk Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Karakter, 10(1), 50-62. https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.31267

Estari, A. W. (2020). *Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran*. *In Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, Vol. 3, No. 3.

Far-Far, G. (2020). *Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal Di Sma Negeri 5 Kota Ternate*. PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan. Vol.8, No.1.

Faradisa, Miftah. (2021). *Instrumen Validasi Ahli Media: 16 Indikator Penting Desain, Tampilan, Konten, Navigasi, Interaksi, Teknis, dan Manfaat Media Pembelajaran.* (*Scribd Document*)

Fatonah, Shita Sepita. (2020). *Bimbingan Kelompok Board Game Untuk Mereduksi Perilaku Bullying Pada Siswa SD Negeri 1 Setiamulya Kota Tasikmalaya*. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya.

Febriana, B. (2016). *Pengaruh Terapi Kognitif Terhadap Harga Diri Remaja Korban Bullying* (Tesis Magister). Universitas Brawijaya.

Firmadona, F. (2025). *Efektivitas Permainan Interaktif Ular Tangga Terhadap Pencegahan Terjadinya Bullying Pada Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD), 134-142.

Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). *Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi*. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, Vol.4, No.2. https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405

Gibson, R. L., & Mitchell, M. H. (2016). *Introduction to Counseling and Guidance* (7th ed.). Boston: Pearson.

Gregory, R. J. (2015). *Psychological Testing: History, Principles, and Applications* (7th ed.). Pearson.

Hairunisa, N., Ayu R., & Rosdiana. (2022). *Tinjauan Kriminologis Terhadap Perilaku Bullying Dikalangan Pelajar Di SMK Negeri 3 Balikpapan*. Jurnal: Lex Suprema. Vol.4, No.1.

Hartanti, J., & Nindi Riandika, L. M. (2022). *Bimbingan Kelompok*. Surabaya: UD Duta Sablon

Harum, A., Idris, M., & Bakhtiar, M. I. (2023). *Pengembangan Media Informasi E-Komik Anti Bullying Bagi Siswa Sekolah Dasar*. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 11-18.

Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Tambusai, Vo.5, No.1

Hendrawati, R., Ismanto, B., & Iriani, A. (2021). *Pengembangan Website Bimbingan Belajar Di Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vol.5, No.3.

Iba Iga Farida, S. (2020). *Kebijakan Hukum Pidana Tehadap Pelaku Perundungan (Bullying) Anak Dibawah Umur*. Universitas Stikubank (UNISBANK) Semaran. Vol.21, No.22

Ilham, A., Rivai, S., Abdullah, G., & Basalamah, N. (2023). *Pengaruh Media Ular Tangga Terhadap Minat Belajar Matematika Pada Siswa Kelas III Di SDN 2 Telaga Jaya*. *Dikmas: Jurnal Pendidikan Masyarakat dan Pengabdian*, *3*(4).

Irawan, E., Rosidah, A., & Adiputra, S. (2015). *Pengembangan Teknik Permainan Dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Penyesuaian Diri Siswa*. Jurnal Fokus Konseling, *1*(1).

Janna, N. M., & Herianto, H. (2021). *Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS.*

Kembuan, E. M., & Irwansyah, I. (2019). *Peran Teknologi Audio-Visual Dalam Pengembangan Pembelajaran Anak Di Sekolah Dasar Karya Anak Bangsa Di Manado*. *Polyglot*: Jurnal Ilmiah, Vol.5, No.1.

Khairunnisa, D. P., & Supriansyah, S. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Word Square Berbantu Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Kognitif pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu. Vo. 4, No.6.

Kolić-Vehovec, S., Smojver-Ažić, S., Martinac Dorčić, T., & Rončević Zubković, B. (2020). *Evaluation of serious game for changing students' behaviour in Bullying situation. Journal of computer assisted learning*, *36*(3), 323-334.

Kurniawan, K., Baeti, R. N., Afifah, A. N., Oktafierna, E. R., & Ustami, L. (2024). *Games sebagai Intervensi Pencegahan Bullying pada Anak Usia 6-18 Tahun: Scoping Review*. Jurnal Ilmiah Permas: Jurnal Ilmiah STIKES Kendal, 14(1), 227-236.

Lestari, Sartika. F., & Titin, Pratiwi, I. (2018). *Penerapan Bimbingan Kelompok teknik Permainan Untuk Meningkatkan Tanggung Jawab Siswa Kelas X-MIA 3 SMA Islam Shafta Surabaya*. Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya.

Lestari, M. A., & Yuniarti, E. (2019). *Permainan Kartu Edukatif Anti-Bullying sebagai Upaya Pencegahan Kekerasan di Sekolah Dasar*. Jurnal Konseling GUSJIGANG, 5(2), 120–128. https://doi.org/10.24176/jkg.v5i2.4167

Marcela, R., Idris M., & Aryaningrum, K. (2022). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang*. *Journal On Teacher Education*. Vol.4, No.1.

Maria, D. Y., dkk. (2021). *Game Edukasi Sehat Jiwa sebagai Manajemen Pencegahan Bullying.* Jurnal Keperawatan Jiwa (JKJ): Persatuan Perawat Nasional Indonesia, Vol.9, No.3.

Misykah, Z., Wahyuni, N., Panggabean, D. S., & Widyastija, D. (2023). *Identifikasi Anak dengan Gangguan Psikologis Akibat Bullying pada Siswa Sekolah Dasar*: *Strategi Dampak dan Intervensi*. *Bima Journal of Elementary Education*, *1*(1), 9-14.

Mulyati, M. I. (2022). *Studi pemilihan warna terhadap interior kamar praktek dokter dan ruang tunggunya anak berkaitan terhadap tingkat stres pasien*. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, *4*(6).

Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). *Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun*. *Intersections: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, *6*(1), 23-33.

Nawantara, R. D., Arofah. L., Setyaputri, N. Y. 2019. *Penggunaan Panduan Teknik Self Intruction Sebagai Media Untuk Meningkatkan Disiplin Diri Siswa SMA*. Jurnal Nusantara Of Research, (online). 6 (2) : 88-94, tersedia: https://doi.org/10.29407/nor.v6i2.13609

Nieh, H. P., & Wu, W. C. (2018). *Effects Of A Collaborative Board Game On Bullying Intervention: A Group-Randomized controlled trial*. *Journal of School Health*, Vol.88, No.10.

Nisa, A. C. (2017). *Pengembangan Media Papan Magnet Sumberdaya Alam Diy Mata Pelajaran Ips Kelas IV Di Sdn Minomartani 6 Ngaglik Sleman*. *BASIC EDUCATION*, *6*(11), 1-003.

Nursalim, M. 2013. Pengembangan Media Bimbingan dan Konseling. Jakarta : PT Indeks.

Pamintarso, K. C., & Maarif, S. (2023). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga sebagai Upaya Preventif Perilaku Bullying di SMAN 1 Lawang.* In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 696-706).

Panggabean, H., Situmeang, D., & Simangunsong, R. (2023). *Waspada Tindakan Bullying Dan Dampak Terhadap Dunia Pendidikan.* Vol.1., Issue 1. http://jpm.usxiitapanuli.ac.id

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 111 Tahun 2024 Tentang Bimbingan dan Konseling Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. Jaringan Dokumentasi dan Informasi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (*Online*), tersedia: http://www.jdih.kemendikbud.go.id., diunduh 26 Juli 2024.

Prayitno & Erman Amti. (2009). *Dasar-dasar dan Bimbingan Konseling*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Putri, T. H., Fahdi, F. K., & Asseggaf, S. N. Y. R. S. (2024). *Kajian Literatur: Gambaran Harga Diri Korban Perundungan pada Anak Remaja*. Jurnal Keperawatan Jiwa, 12(3).

Qurrota'ayun, B. I. (2020). *Peningkatan Kontrol Diri Melalui Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Permainan Simulasi Pada Siswa Kelas VIII SMP*. Jurnal: Konseling Gusjigang. Vol.6, No1. https://doi.org/10.24176/jkg.v6i1.6349

Rachma, A. W. (2022). *Upaya Pencegahan Bullying Di Lingkup Sekolah*. Jurnal Hukum dan Pembangunan Ekonomi, *10*(2), 241-257.

Rahmawati, D., & Fauziah, N. (2022). *Video Edukasi sebagai Media Pencegahan Bullying pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Psikologi dan Konseling, 8(1), 38–47. https://doi.org/10.25077/jpk.v8i1.873

Rantung, D. A., Mulyanto, A., Kadim, A. A., & Ashari, S. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Pengelolaan E-Book Kelas X TKJ Di SMK Negeri 1 Bulango Selatan*. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, *3*(2).

Rekysika, N. S., & Haryanto, H. (2019). *Media Pembelajaran Ular Tangga Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun*. Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 10(1), 56-61.

Rusmana, N. (2009). *Bimbingan dan Konseling Kelompok di Sekolah: Metode, Teknik, dan Aplikasi*. Bandung: Rizqi Press.

Safitri, E. R., Raharjo, M., & Harlin, H. (2023). *Validitas Video Interaktif dengan Pendekatan Etnopedagogik Berbasis Saintifik untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Aulad: Journal on Early Childhood*, Vol.6, No.3.

Sancaya, S. A., Krisphianti, Y. D., Hanggara, G. S., & Muzaki, M. F. (2019). Keberterimaan Instrumen Penilai Kompetensi Komunikasi dan Interaksi Positif Konselor Terhadap Masyarakat Sekolah. *Jurnal Nusantara of Research BK UNP Kediri*, *6*(1), 33-40.

Sari, I. P., Nurtamam, M. E., & Hanik, U. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Game 2D Flash Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Sederhana Untuk Siswa Kelas III UPTD SDN Banyuajuh 4 Kamal*. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar.

Sarnoto, A. Z. (2023). *Pelatihan Literasi Numerasi Kelas Awal di Jakarta Selatan*. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Vo.1, No.3

Silaban, N. C. K. B. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Materi Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Di Kelas IV SD Negeri 060938 MEDAN TP 2024/2025* (*Doctoral dissertation*, UNIVERSITAS QUALITY).

Suciati, I. (2021). Permainan "Ular Tangga Matematika" Pada Materi Bilangan Pecahan. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, *1*(1), 10-21.

Suciartini, N. N. A., & Sumartini, N. L. P. U. (2018). *Verbal Bullying Dalam Media Sosial Ditinjau Dari Perspektif Penyimpangan Prinsip Kesantunan Berbahasa*. Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, *1*(1), 104-134.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D (Edisi ke-14)*. Alfabeta.

Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (2nd ed.). Bandung: Alfabeta

Suratman, B. M., & Pranata, K. (2024). *Pengembangan Media Ular Tangga Bagi Kali (BALI) Pada Pembelajaran Matematika Materi Perkalian dan Pembagian Kelas II Sekolah Dasar.* Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vo.13.

Syukurti, D. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament Berbantuan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar (Studi pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VII SMP Negeri 10 Lahat)*. Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan. Vo.10, No.1.

Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). *Penerapan psikologi warna dalam color grading untuk menyampaikan tujuan dibalik foto*. Jurnal DKV Adiwarna, 1(9).

Tim Validasi Universitas Pendidikan Ganesha. (2022). *Lembar Validasi Ahli Materi Mencakup Aspek: Isi, Bahasa, dan Sajian.* (Lampiran penelitian, 15 Maret 2022)

Utami, M. D., Krisphianti, Y. D., & Ningsih, R. (2022). *Pengembangan Media Board Game Angling Darma Untuk Meningkatkan Disiplin Diri Pada Siswa Kelas XI SMKN 1 Kediri.* (*Doctoral dissertation*, Universitas Nusantara PGRI Kediri).

Utamy, D., Afiati, E., & Dian Dia Conia, P. (2021). *Pengembangan Modul Bimbingan Kelompok dengan Teknik Permainan Kolaboratif untuk Meningkatkan Perilaku Empati Anak Usia Dini. Equivalent:* Jurnal Ilmiah Sosial Teknik. Vol.3, No.2. https://doi.org/10.59261/jequi.v3i2.44

Wati, A. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Vol. 2, Issue 1.

Wijaya, T. (2022). *Bullying Dalam Perspektif Bahasa Dan Dampaknya terhadap Karakter Masyarakat*. Jurnal Inovasi Pendidikan MH Thamrin, *6*(1), 100-113.

Wijayanti, D., Andini, R., & Hidayah, N. (2021). *Pengembangan Media Board Game dalam Meningkatkan Nilai Karakter Sosial Anak*. Jurnal Pendidikan Anak, 10(2), 145–155. https://doi.org/10.17509/jpa.v10i2.41899

Zuhriyah, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah*. Vo.3, No.2. https://doi.org/10.31538/attadrib.v3i2.110