



**EFEKTIVITAS PERMAINAN *SNEAKY POLY* DALAM LAYANAN BIMBINGAN
KELOMPOK UNTUK MENURUNKAN PERILAKU BULLYING VERBAL PESERTA
DIDIK SEKOLAH MENENGAH**

Sri Nadia¹, Muhammad Arsyad², Hendro Yulius Suryo Putro³

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

e-mail: sri.nadia414@gmail.com

Diterima: 20/8/2026; Direvisi: 1/10/2026; Diterbitkan: 9/10/2026

ABSTRAK

Perundungan (*bullying*), khususnya dalam bentuk verbal, masih menjadi persoalan serius di lingkungan sekolah menengah karena berdampak pada kondisi psikologis, sosial, dan prestasi akademik peserta didik. Berbagai upaya pencegahan telah dilakukan, namun pendekatan yang digunakan masih cenderung konvensional dan belum sepenuhnya mampu menumbuhkan kesadaran serta sikap *anti-bullying* secara mendalam, termasuk di SMP Negeri 27 Banjarmasin yang masih menunjukkan tingginya kasus bullying verbal pada peserta didik kelas 7. Kesenjangan ini mendorong perlunya media bimbingan yang lebih interaktif dan kontekstual, salah satunya melalui pendekatan gamifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas permainan edukatif *Sneaky Poly*, yang memadukan konsep *Monopoli* dan *Ular Naga*, dalam menurunkan perilaku bullying verbal peserta didik sekolah menengah. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design* yang melibatkan 10 peserta didik kelas 7 sebagai subjek penelitian melalui teknik *purposive sampling*. Data dikumpulkan menggunakan instrumen angket skala Likert yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, kemudian dianalisis menggunakan uji *Paired Sample T-Test* setelah terlebih dahulu memenuhi asumsi normalitas melalui uji *Shapiro-Wilk*. Hasil penelitian menunjukkan adanya penurunan tingkat perilaku bullying verbal peserta didik yang signifikan setelah diberikan intervensi melalui permainan *Sneaky Poly* selama tiga sesi. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan edukatif tersebut efektif dalam membentuk pemahaman dan kesadaran peserta didik terhadap dampak ucapan yang menyakiti orang lain, melalui peran aktif mereka dalam simulasi sosial sebagai pelaku maupun saksi (*bystander*). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan *Sneaky Poly* layak direkomendasikan sebagai alternatif media bimbingan dan konseling yang inovatif dalam upaya pencegahan bullying verbal di sekolah menengah.

Kata Kunci: *Bimbingan dan Konseling, Bullying Verbal, Permainan Edukatif*

ABSTRACT

Bullying, particularly in its verbal form, remains a serious issue in secondary schools, as it negatively affects students' psychological well-being, social relationships, and academic performance. Various preventive efforts have been implemented; however, the approaches used tend to be conventional and have not been fully effective in fostering deep awareness and anti-bullying attitudes, as reflected in the persistently high rate of verbal bullying among seventh-grade students at SMP Negeri 27 Banjarmasin. This gap highlights the need for a more interactive and contextual guidance medium, one of which is gamification. This study aims to examine the effectiveness of the educational game *Sneaky Poly*, which combines the concepts



of Monopoly and Snakes and Ladders, in reducing verbal bullying behavior among secondary school students. The study employed a quantitative approach with a Pre-Experimental One-Group Pretest-Posttest Design, involving 10 seventh-grade students selected through purposive sampling. Data were collected using a Likert-scale questionnaire that had been tested for validity and reliability, and were subsequently analyzed using a Paired Sample T-Test after the normality assumption was confirmed through the Shapiro-Wilk test. The results revealed a significant decrease in students' verbal bullying behavior following the intervention, which was delivered through three sessions of the Sneaky Poly game. These findings indicate that the educational game effectively enhanced students' understanding and awareness of the impact of hurtful speech on others, as they actively engaged in social simulations playing the roles of both perpetrators and bystanders. It can therefore be concluded that Sneaky Poly is a promising and innovative guidance and counseling medium for preventing verbal bullying in secondary schools.

Keywords: *Educational Game, Guidance and Counseling, Verbal Bullying*

PENDAHULUAN

Perundungan, atau yang sering disebut *bullying*, merupakan salah satu bentuk perilaku menyimpang yang sering terjadi di lingkungan sekolah menengah. Olweus (1993), menjelaskan bahwa *bullying* merupakan suatu bentuk perilaku agresif di mana seorang peserta didik secara berulang kali dan dalam jangka waktu tertentu menjadi sasaran tindakan negatif dari satu atau lebih peserta didik lainnya. Tindakan negatif tersebut dapat berupa kekerasan fisik, verbal, maupun sosial yang menyebabkan penderitaan bagi korban. Fenomena bullying di kalangan peserta didik sekolah menengah, baik secara verbal, fisik, maupun *cyber*, berdampak besar terhadap perkembangan psikologis dan sosial. Tidak hanya menimbulkan dampak psikologis, tetapi juga berimplikasi terhadap iklim sekolah yang kurang kondusif serta menurunnya prestasi akademik peserta didik.

National Center for Education Statistics (NCES, 2024) menyatakan 1 dari 5 peserta didik sekolah telah mengalami perundungan setiap tahunnya. Perundungan mencapai puncaknya pada jenjang sekolah menengah pertama, khususnya pada peserta didik kelas 6 yang melaporkan persentase perundungan tertinggi yaitu 27%, diikuti oleh peserta didik kelas 7 (26%) dan kelas 8 (25%), sebelum menurun pada jenjang sekolah menengah atas. *Centers for Disease Control and Prevention* (CDC, 2025) juga menyatakan remaja yang menjadi korban perundungan memiliki risiko lebih tinggi mengalami depresi, kecemasan, gangguan tidur, penurunan prestasi belajar, hingga putus sekolah.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI, 2025) mencatat 240 kasus kekerasan fisik dan psikis pada anak-anak di Indonesia sepanjang tahun 2024. Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia, sebagaimana dikutip dalam Kompas.com (2024) juga mendapati 573 kasus kekerasan di lingkungan sekolah yang terjadi di Indonesia pada tahun yang sama, dengan sekitar 31 persen di antaranya berupa kasus perundungan. Data tersebut menunjukkan bahwa fenomena kekerasan dan perundungan di kalangan anak-anak, khususnya di lingkungan pendidikan, masih menjadi persoalan serius yang memerlukan perhatian mendalam. Tingginya angka kasus tersebut mencerminkan bahwa sekolah yang seharusnya menjadi ruang aman untuk tumbuh dan belajar justru dapat menjadi tempat terjadinya pelanggaran terhadap hak-hak anak. Kondisi ini mendorong berbagai sekolah untuk mulai melakukan percobaan dan inovasi dalam menanamkan sikap anti-bullying peserta didik melalui program layanan bimbingan konseling. Prayitno (2004) menjelaskan bimbingan konseling merupakan aksi membantu orang lain yang





mengalami kesulitan rohaniah dengan tujuan membantu agar dapat mengatasi permasalahan yang tengah dihadapi.

Berdasarkan kajian literatur sebelumnya, sejumlah penelitian telah dilakukan untuk pencegahan perundungan dan intervensi untuk menanamkan sikap *anti-bullying* terhadap peserta didik. Penelitian oleh Noviyanti et al. (2025) menunjukkan bahwa program menumbuhkan kesadaran *anti-bullying* melalui permainan edukatif Find Friends berpotensi meningkatkan pengetahuan dan sikap *anti-bullying* peserta didik di lingkungan pondok pesantren, meskipun peningkatannya belum signifikan secara statistik. Wau dkk. (2025) juga menegaskan bahwa kebijakan *anti-bullying* di SMP Swasta Methodist 5 Medan berjalan cukup efektif melalui peran aktif guru BK dengan pendekatan moral dan empatik, meskipun masih memerlukan penguatan kelembagaan agar lebih terintegrasi. Sementara itu, Pratama dan Husniyah (2025) menyoroti bahwa implementasi program anti-bullying yang terstruktur dan berkelanjutan dapat mengurangi insiden perundungan hingga 40% serta memperkuat nilai karakter peserta didik hingga 85%.

Penelitian lain juga menunjukkan bahwa berbagai media dan intervensi dalam layanan bimbingan dan konseling berkontribusi terhadap pengembangan perilaku positif peserta didik. Sari, Putro, et al. (2025) membuktikan bahwa model konseling digital berbasis *ecopedagogy* efektif mengurangi perilaku *cyberbullying* serta meningkatkan empati dan regulasi diri peserta didik. Implementasi Program ROOTS juga terbukti meningkatkan kesadaran anti-perundungan, empati, dan keterampilan sosial-emosional peserta didik sebagai upaya pencegahan bullying di sekolah (Sari, Setiawan, et al., 2025). Selain itu, layanan konseling berbasis *role-playing* terbukti efektif meningkatkan empati sehingga mendukung terbentuknya perilaku sosial positif peserta didik (Sari, Arsyad, et al., 2025). Pada aspek psikologis, Arsyad et al. (2022) merekomendasikan penguatan layanan bimbingan dan konseling untuk mengembangkan karakter positif peserta didik melalui peningkatan *academic hardiness*. Selanjutnya, Sesarelia et al. (2024) menunjukkan bahwa *coping mechanism* berpengaruh terhadap *psychological well-being*. Sementara itu, Sari, Novitawati, et al. (2025) menemukan bahwa adaptabilitas berkontribusi terhadap peningkatan resiliensi peserta didik. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa layanan bimbingan dan konseling yang memanfaatkan media interaktif serta penguatan aspek psikologis memiliki potensi dalam mendukung pencegahan perilaku bullying di lingkungan sekolah.

Studi pendahuluan dilakukan melalui observasi guru bimbingan dan konseling serta para pendidik di SMP Negeri 27 Banjarmasin, yang mengidentifikasi sepuluh peserta didik kelas 7 yang secara konsisten menunjukkan perilaku bullying verbal dalam interaksi sehari-hari di lingkungan sekolah, baik di dalam maupun di luar kelas. Sebagai data dasar sebelum intervensi, kesepuluh peserta didik tersebut mengisi angket perilaku bullying dari Wardani (2024) dengan rata-rata skor sebesar 71,3, yang berdasarkan norma kategorisasi Azwar (2012) berada pada kategori sedang. Kondisi ini menjadi dasar pemilihan layanan bimbingan kelompok, karena permasalahan yang dialami peserta didik masih berada pada taraf yang dapat ditangani melalui pendekatan preventif developmental.

Bentuk yang paling sering diamati adalah bullying verbal berupa ejekan atau ucapan yang menyinggung tanpa disadari, sedangkan bullying fisik teramati dalam jumlah lebih sedikit. Menurut guru bimbingan dan konseling, hal ini dipengaruhi oleh masa transisi dari Sekolah Dasar ke Sekolah Menengah Pertama yang membuat peserta didik masih beradaptasi dengan lingkungan sosial baru. Sekolah telah melakukan beberapa langkah pencegahan melalui MPLS, Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5), serta media bimbingan seperti poster,





namun upaya tersebut belum sepenuhnya efektif dalam mengurangi perilaku bullying dan menanamkan sikap *anti-bullying* pada para peserta didik.

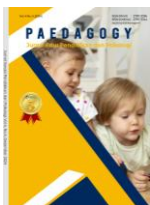
Melihat kondisi tersebut, diperlukan pendekatan bimbingan yang lebih interaktif dan kontekstual untuk menanamkan nilai-nilai anti-bullying pada peserta didik. Salah satu inovasi yang potensial adalah penggunaan media permainan edukatif dalam layanan bimbingan dan konseling. Gamifikasi terus dipandang sebagai strategi yang menjanjikan dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik pembelajaran. Melalui elemen permainan seperti poin, lencana, papan peringkat, hingga tantangan, pendekatan ini mampu memperkuat motivasi ekstrinsik sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna. Temuan tersebut ditegaskan oleh Suparmini et al. (2024), yang menekankan bahwa keberhasilan gamifikasi sangat ditentukan oleh desain yang seimbang antara aspek permainan dan tujuan edukatif, serta kesiapan pendidik dalam memanfaatkan teknologi secara optimal.

Penelitian oleh Habibah dkk. (2026) menunjukkan bahwa permainan edukatif *Stairs & Cigarettes* efektif dalam membentuk sikap anti-merokok peserta didik SMA melalui layanan bimbingan dan konseling, dengan memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan layanan konvensional. Temuan tersebut menegaskan bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif tidak hanya relevan diterapkan dalam konteks bimbingan konseling, tetapi juga memiliki potensi yang sama kuatnya dalam membentuk sikap dan perilaku positif peserta didik pada isu-isu lain. Hal ini sejalan dengan penelitian lain yang dilakukan di SD EKO Pasantren, yang semakin memperkuat efektivitas gamifikasi dalam praktik pembelajaran. Aini dan Husna (2025) menunjukkan bahwa penerapan elemen gamifikasi tidak hanya meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta didik, tetapi juga mendorong kolaborasi, fokus, serta sikap positif terhadap materi. Melalui model pengembangan ADDIE yang dinyatakan valid, praktis, dan efektif, gamifikasi terbukti mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih mendalam, meskipun implementasinya sempat menghadapi tantangan seperti keterbatasan fasilitas dan adaptasi guru. Kedua temuan tersebut memperkuat asumsi bahwa pendekatan berbasis permainan edukatif dapat menjadi strategi yang efektif untuk membentuk sikap dan perilaku peserta didik, sehingga pendekatan serupa berpotensi diadaptasi untuk mengatasi permasalahan lain yang juga membutuhkan perubahan sikap dan perilaku, salah satunya adalah perilaku bullying di lingkungan sekolah.

Mahasiswa Bimbingan dan Konseling dari Universitas Lambung Mangkurat melalui pengembangan permainan *Sneaky Poly* ingin menunjukkan bahwa gamifikasi juga dapat menjadi strategi efektif dalam membentuk keterampilan sosial, meningkatkan empati, serta menginternalisasi perilaku *anti-bullying* melalui aktivitas bermain yang menyenangkan dan kolaboratif. Permainan ini menggabungkan konsep *Monopoli* dan *Ular Naga* yang dimodifikasi dengan berbagai tantangan moral dan sosial, sehingga peserta tidak hanya bermain untuk menang, tetapi juga belajar tentang kerja sama, kejujuran, kepemimpinan, dan tanggung jawab sosial. Pendekatan berbasis permainan seperti *Sneaky Poly* dinilai relevan untuk diterapkan dalam konteks sekolah menengah, termasuk SMP Negeri 27 Banjarmasin, karena sesuai dengan karakteristik remaja awal yang cenderung aktif, kompetitif, dan menyukai pembelajaran yang bersifat praktis serta interaktif. (Setiawan et al., 2025)

Penelitian ini berfokus untuk menguji efektivitas media permainan edukatif "*Sneaky Poly*" dalam menurunkan perilaku bullying peserta didik SMP Negeri 27 Banjarmasin, sekaligus sebagai alternatif media bimbingan yang inovatif dan kontekstual. Melalui penelitian ini, penulis ingin mengetahui sejauh mana permainan *Sneaky Poly* efektif menurunkan perilaku bullying verbal peserta didik, dengan asumsi bahwa penurunan tersebut terjadi melalui





peningkatan kesadaran peserta didik terhadap dampak perilaku bullying dan penguatan sikap anti-bullying dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, tujuan utama dari kajian ini adalah untuk mengeksplorasi efektivitas permainan *Sneaky Poly* terhadap penurunan perilaku bullying peserta didik sekolah menengah, serta memberikan rekomendasi bagi penerapan metode ini sebagai upaya preventif dan edukatif dalam pencegahan bullying di lingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan rancangan *Pre-Experimental Design* (eksperimen awal) dengan model *one-group pretest-posttest design*, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah pemberian perlakuan (Hartono, 2019). Partisipan diberikan intervensi berupa permainan *Sneaky Poly* untuk melihat perubahan perilaku bullying verbal setelah perlakuan. Desain ini dipilih karena memungkinkan peneliti menilai efektivitas intervensi melalui perbandingan kondisi awal dan akhir, serta tetap memberikan fleksibilitas dalam situasi penelitian yang tidak memungkinkan penerapan eksperimen murni.

Metode ilmiah menjadi landasan penting untuk menjamin keterukuran, objektivitas, dan validitas hasil dalam penelitian bimbingan kelompok ini, sehingga temuan yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara akademik maupun praktis. Metode ilmiah digunakan untuk menguji secara empiris pengaruh permainan *Sneaky Poly* terhadap perilaku bullying verbal peserta didik SMP Negeri 27 Banjarmasin, sejalan dengan tujuan utama penelitian yaitu menilai efektivitas permainan edukatif sebagai strategi menurunkan perilaku bullying.

Tabel 1. *Desain Pre-Experimental One-group Pretest-Posttest.*

Q ₁	X	Q ₂
----------------	---	----------------

Keterangan:

Q₁ = Pre-test, mengukur perilaku bullying peserta didik sebelum diberikan perlakuan.

X = Perlakuan melalui permainan edukatif *Sneaky Poly*.

Q₂ = Post-test, mengukur perilaku bullying peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Subjek penelitian adalah peserta didik sekolah menengah yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, dengan total sampel penelitian terdiri dari 10 peserta didik. Kriteria inklusi meliputi peserta didik yang berada pada jenjang kelas 7 dan pernah melakukan perilaku perundungan verbal berdasarkan observasi guru bimbingan dan konseling serta para pendidik seperti wali kelas, yang selanjutnya dikonfirmasi melalui hasil skor angket perilaku bullying verbal yang menunjukkan kategori rendah hingga sedang pada seluruh subjek. Pengumpulan data meliputi instrumen penelitian dalam bentuk angket skala *Likert* yang telah melalui uji validitas dengan hasil 30 butir pernyataan dan uji reliabilitas dengan nilai *cronbach alpha* sebesar 0,950. Selain itu, pengumpulan data juga dilengkapi dengan *manipulation check* melalui lembar observasi berupa *rating scale* yang terdiri dari 12 butir pernyataan, yang diisi oleh dua orang observer sebagai pembanding untuk memastikan konsistensi penilaian terhadap pelaksanaan perlakuan yang diberikan.

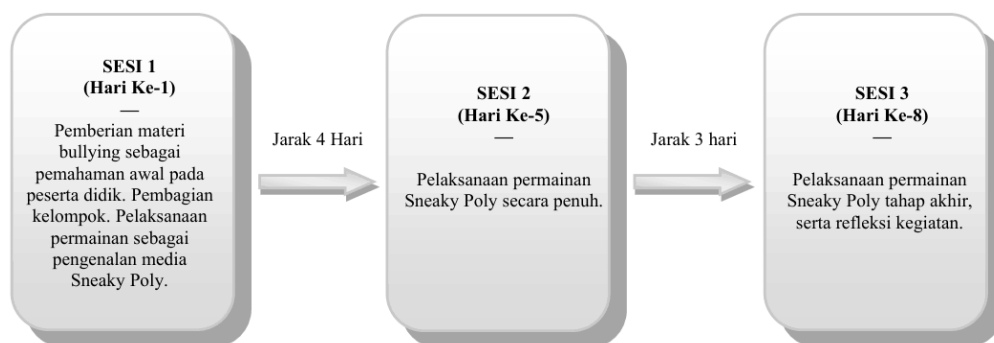
Kategorisasi tingkat perilaku bullying verbal peserta didik dilakukan menggunakan norma kategorisasi berdasarkan mean dan standar deviasi hipotetik (Azwar, 2012). Instrumen perilaku bullying verbal terdiri dari 30 butir pernyataan dengan skala Likert 4 poin, sehingga diperoleh skor minimal ideal 30 dan skor maksimal ideal 120, dengan mean hipotetik sebesar 75 dan standar deviasi hipotetik sebesar 15. Kategorisasi disajikan pada Tabel 2.



Tabel 2. Kategorisasi Tingkat Perilaku Bullying

Kategori	Rentang Skor
Sangat Rendah	$X < 52,5$
Rendah	$52,5 \leq X < 67,5$
Sedang	$67,5 \leq X < 82,5$
Tinggi	$82,5 \leq X < 97,5$
Sangat Tinggi	$X \geq 97,5$

Peserta didik akan melakukan *pre-test* dengan instrumen angket sebelum diberikan perlakuan. Penentuan tiga sesi ini intervensi didasarkan pada tahapan kelompok yang dikemukakan Corey (2016), yang meliputi tahap awal, transisi, kerja, hingga tahap akhir, dan pada praktiknya membutuhkan lebih dari satu kali pertemuan agar dinamika kelompok dapat terbentuk secara utuh. Jumlah sesi ini juga sejalan dengan penelitian bimbingan kelompok berbasis gamifikasi oleh Jannah et al. (2025), yang menerapkan jumlah sesi serupa dan menunjukkan peningkatan bertahap pada perilaku yang diukur. Secara lebih spesifik, penentuan tiga sesi mengacu langsung pada sistematika pelaksanaan dalam buku panduan permainan *Sneaky Poly*, dengan modifikasi berupa pelaksanaan permainan pada setiap sesi, tidak hanya pada satu sesi inti, sebagaimana dirinci pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Skema Pelaksanaan Intervensi Sneaky Poly

Intervensi melalui permainan edukatif *Sneaky Poly* diberikan kepada peserta didik selama 3 sesi dalam rentang waktu 8 hari, dengan jarak waktu pertemuan pertama ke pertemuan kedua selama 4 hari dan jarak waktu pertemuan kedua ke pertemuan ketiga selama 3 hari. Meskipun buku panduan permainan *Sneaky Poly* yang dikembangkan peneliti bersama Arianti et al. (2026) dirancang untuk pelaksanaan dalam format layanan bimbingan klasikal, penelitian ini mengadaptasi penerapannya ke dalam format bimbingan kelompok, mengingat subjek penelitian ini merupakan 10 peserta didik terpilih melalui *purposive sampling*, bukan satu rombongan kelas secara utuh.

Pelaksanaan bimbingan kelompok bertujuan menunjang perkembangan pribadi dan sosial anggota kelompok melalui dinamika kelompok (Winkel & Hastuti, 2004). Setelah seluruh sesi perlakuan selesai diberikan, peserta didik akan melakukan *post-test* dengan instrumen yang sama seperti pada *pre-test*. Intervensi permainan *Sneaky Poly* dipimpin langsung oleh peneliti yang bertindak sebagai fasilitator, sesuai dengan peran konselor sebagaimana dijelaskan dalam buku panduan permainan *Sneaky Poly*. Untuk menjaga objektivitas pelaksanaan, proses intervensi diawasi oleh dua observer independen melalui lembar *manipulation check* guna memastikan konsistensi pelaksanaan dan mengurangi potensi bias akibat rangkap peran peneliti sebagai pemberi intervensi.



Teknik analisis data yang diperoleh terlebih dahulu diuji normalitasnya menggunakan Uji *Shapiro-Wilk* berdasarkan saran dari banyak pakar untuk jumlah sampel kecil guna memastikan bahwa distribusi skor *pretest* dan *posttest* memenuhi asumsi normalitas sebagai prasyarat pengujian statistik parametrik (Zakirman, 2020). Data yang berdistribusi normal akan dilanjutkan dengan pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan Uji-T Berpasangan (*Paired Sample T-Test*) terhadap sampel yang mendapatkan perlakuan melalui permainan edukatif *Sneaky Poly* yang kemudian akan dibandingkan rata-rata dari sampel tersebut antara sebelum dan sesudah perlakuan (Zakirman, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

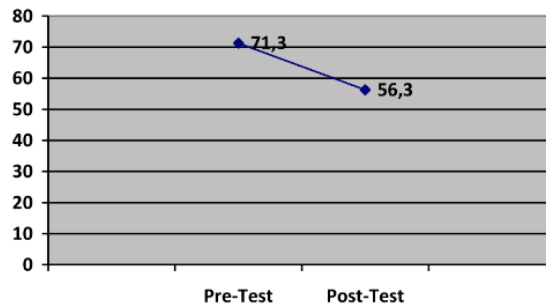
Penelitian ini melibatkan 10 peserta didik yang diukur melalui pre-test sebelum diberikan perlakuan dan post-test setelah diberikan perlakuan berupa permainan edukatif *Sneaky Poly*. Data lengkap nilai pre-test, post-test, dan selisih setiap subjek disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Jabaran Nilai *Pretest-Posttest* dan Selisih

No.		Nilai Pre-Test	Kategori	Nilai Post-Test	Kategori	Selisih	Keterangan.
1.	AR	80	Sedang	52	Sangat Rendah	-28	Turun
2.	AN	71	Sedang	67	Rendah	-4	Turun
3.	EAR	62	Rendah	55	Rendah	-7	Turun
4.	MRA	73	Sedang	51	Sangat Rendah	-22	Turun
5.	MRM	66	Rendah	65	Rendah	-1	Turun
6.	MR	76	Sedang	59	Rendah	-17	Turun
7.	RG	63	Rendah	54	Rendah	-9	Turun
8.	ZAH	81	Sedang	58	Rendah	-23	Turun
9.	DJ	73	Sedang	60	Rendah	-13	Turun
10.	MZ	68	Sedang	42	Sangat Rendah	-26	Turun
Rata-rata		71,30		56,30		-15	Penurunan

Berdasarkan Tabel 3, secara individual terlihat fenomena yang seragam di mana seluruh subjek mengalami penurunan capaian skor setelah perlakuan diberikan. Penurunan terkecil dialami oleh subjek MRM dengan selisih hanya -1 poin dari 66 ke 65. Sebaliknya, penurunan nilai yang paling tajam terjadi pada subjek AR, yaitu berkurang sebesar 28 poin dari 80 menjadi 52. Secara kelompok, akumulasi data riil data ini menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) subjek menyusut dari 71,30 pada *pre-test* menjadi 56,30 pada saat *post-test*, dengan rerata penurunan kelompok sebesar 15,00 poin.

Untuk memberikan gambaran visual yang lebih dinamis dan mempertegas arah perubahan performa subjek secara kolektif dari sebelum hingga sesudah intervensi, tren penurunan nilai rata-rata (*mean*) kelompok disajikan dalam bentuk diagram garis pada Gambar 2 berikut.



Gambar 2. Diagram Garis Tren Rata-Rata *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok

Gambar 2 memvisualisasikan arah tren nilai kelompok yang dihitung berdasarkan rata-rata (*mean*) akumulatif dari seluruh subjek penelitian. Garis tren tunggal tersebut menunjukkan arah kemiringan yang menukik tajam ke bawah dari titik pengukuran awal (*pre-test*) sebesar 71,30 menuju titik pengukuran akhir (*post-test*) sebesar 56,30. Penurunan nilai rata-rata agregat kelompok ini memberikan kesimpulan makro yang tegas bahwa dampak dari intervensi yang diberikan bersifat menyeluruh dalam menekan kecenderungan perilaku bullying verbal subjek, sehingga tercermin perbaikan perilaku kelompok secara kolektif di akhir masa eksperimen.

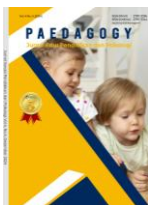
Sebelum melakukan pengujian hipotesis utama, dilakukan pemeriksaan manipulasi (*manipulation check*) terlebih dahulu. Langkah ini bertujuan untuk memastikan apakah stimulus atau perlakuan eksperimen yang dirancang oleh peneliti benar-benar dipahami, dirasakan, dan diinternalisasi oleh para subjek. Pemeriksaan dilakukan oleh dua orang observer (Observer A dan Observer B) dengan menggunakan instrumen observasi berupa *rating scale*.

Rekapitulasi dan perbandingan skor pemeriksaan manipulasi dari Pertemuan I dan Pertemuan III disajikan pada Tabel 4 berikut

Tabel 4. Perbandingan Skor *Manipulation Check* antara Observer A dan Observer B

No.	Inisial	Pertemuan I		Pertemuan III		Rata-Rata Akhir		Kategori
		Obs. A	Obs. B	Obs. A	Obs. B	Obs A	Obs B	
1.	AR	25	37	36	42	30,50	39,50	Tinggi
2.	AN	26	31	35	34	30,50	32,50	Tinggi
3.	EAR	19	19	32	39	25,50	29	Sedang
4.	MRA	23	33	33	41	28	37	Tinggi
5.	MRM	0	0	30	23	15	11,50	Rendah
6.	MR	18	30	34	40	26	35	Sedang
7.	RG	23	34	41	41	32	37,50	Tinggi
8.	ZAH	25	36	33	39	29	37,50	Tinggi
9.	DJ	27	29	44	37	35,50	33	Tinggi
10.	MZ	26	28	39	41	32,50	34,50	Tinggi
Rerata Kelompok		21,20	27,70	35,70	37,70	28,45	32,70	Tinggi

Berdasarkan data pada Tabel 4, hasil pemeriksaan manipulasi menunjukkan adanya peningkatan skor yang konsisten dan signifikan dari Pertemuan I menuju Pertemuan III. Pada Pertemuan I, rata-rata skor kelompok yang diberikan oleh Observer A adalah 21,20 dan Observer B adalah 27,70. Namun, pada Pertemuan III, rata-rata skor kelompok meningkat tajam menjadi 35,70 menurut Observer A dan 37,70 menurut Observer B. Peningkatan agregat ini secara keseluruhan menempatkan skor akhir kelompok pada kategori Tinggi (Berhasil).



Perlu dicatat bahwa terdapat anomali data pada subjek ke 5 dengan inisial MRM yang menunjukkan skor 0 pada Pertemuan I dari kedua observer, sehingga secara akumulatif masuk ke dalam kategori Rendah. Skor 0 tersebut bukan mencerminkan kegagalan esensi manipulasi, melainkan murni disebabkan karena subjek yang bersangkutan berhalangan hadir pada sesi pertemuan pertama. Meskipun demikian, subjek MRM tetap mengikuti sesi berikutnya secara penuh, di mana skor pemeriksaan manipulasinya pada Pertemuan III berhasil meningkat ke angka 30 berdasarkan pengamatan Observer A dan 23 berdasarkan pengamatan Observer B.

Secara umum, penilaian antara Observer A dan Observer B menunjukkan tren pola skor yang searah dan konsisten pada mayoritas subjek. Setelah perlakuan eksperimen dinyatakan berhasil memengaruhi persepsi subjek berdasarkan hasil pemeriksaan manipulasi, langkah analisis data berikutnya adalah melakukan uji asumsi klasik menggunakan program *IBM SPSS Statistics 27*. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh memenuhi syarat sebelum dilakukan pengujian hipotesis utama menggunakan statistik parametris.

Tabel 5. Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>			<i>Shapiro-Wilk</i>		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Gain Score	.167	10	.200*	.941	10	.565.

Berdasarkan tabel 5, hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) pada kolom *Kolmogorov-Smirnov* sebesar 0,200* dengan nilai statistik 0,167, serta pada kolom *Shapiro-Wilk* sebesar 0,565 dengan nilai statistik 0,941. Oleh karena itu kedua nilai signifikansi tersebut lebih besar dari taraf kesalahan 0,05 ($0,200 > 0,05$ dan $0,565 > 0,05$), di mana uji *Shapiro-Wilk* menjadi acuan utama karena ukuran sampel yang kecil ($N=10$), maka secara statistik disimpulkan bahwa data selisih (*gain score*) nilai *pre-test* dan *post-test* terbukti berdistribusi secara normal. Dengan terpenuhinya asumsi prasyarat normalitas yang konsisten dari kedua metode tersebut, pengujian hipotesis untuk melihat signifikansi perubahan nilai subjek dapat dilanjutkan menggunakan statistik parametris melalui uji *Paired Sample T-Test*.

Tabel 6. Uji Paired Sample T-Test

	<i>Statistika Deskriptif</i>		<i>Paired Sample T-Test</i>		
	<i>n</i>	<i>M (Std. D)</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>
Pre-Test	10	71,30 (6,601)	4,945	9	<,001
Post-Test	10	56,30 (7,243)			

Berdasarkan tabel 6 hasil analisis statistik deskriptif (*Paired Samples Statistics*), diperoleh nilai rata-rata (mean) tingkat perilaku bullying pada saat pretest sebesar 71,30 dengan standar deviasi 6,601, sedangkan pada saat posttest mengalami penurunan menjadi 56,30 dengan standar deviasi 7,243, dengan jumlah sampel masing-masing sebanyak 10 responden. Hasil uji *Paired Sample T-Test* menunjukkan nilai *t* sebesar 4,945 dengan derajat kebebasan (df) = 9 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar <0,001.

Mengacu pada kriteria pengujian, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok data. Oleh karena nilai signifikansi yang diperoleh sebesar <0,001 (lebih kecil dari 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara tingkat perilaku bullying sebelum dan sesudah diberikan intervensi. Penurunan nilai rata-rata dari 71,30 menjadi 56,30 menunjukkan bahwa intervensi yang diberikan terbukti efektif dalam menurunkan tingkat perilaku bullying pada responden



Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian statistik yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini menemukan adanya penurunan perilaku bullying verbal peserta didik yang signifikan setelah diberikan intervensi melalui permainan edukatif *Sneaky Poly*. Penurunan tersebut tidak hanya tampak secara kelompok, tetapi juga konsisten pada hampir seluruh subjek secara individual, sehingga dapat dimaknai bahwa perubahan yang terjadi merupakan efek nyata dari perlakuan yang diberikan, bukan sekadar fluktuasi acak. Temuan ini secara praktis menunjukkan bahwa permainan edukatif dapat digunakan secara efektif sebagai media intervensi dalam layanan bimbingan dan konseling untuk menekan kecenderungan perilaku bullying verbal peserta didik sekolah menengah, khususnya pada peserta didik kelas 7 yang berada pada masa transisi dan adaptasi terhadap lingkungan sosial baru.

Penurunan signifikan ini secara konkret dapat ditelusuri dari mekanisme aktivitas yang dijalani peserta didik selama tiga sesi permainan *Sneaky Poly*. Pada Sesi 1, peserta didik yang telah dibagi ke dalam dua kelompok, terdiri dari masing-masing 5 orang dalam satu kelompoknya, mulai mengenal mekanisme permainan sekaligus memperoleh pemahaman awal mengenai bullying melalui penjelasan materi singkat. Pada Sesi 2 dan Sesi 3, ketika permainan dilaksanakan secara penuh dari kotak *start* hingga kotak *finish*, peserta didik berulang kali dihadapkan pada kartu rahasia berisi pertanyaan reflektif mengenai batas antara candaan dan bullying, dampak julukan yang merendahkan, serta penyebaran gosip, yang harus didiskusikan bersama kelompok sebelum dijawab. Selain itu, pada kotak ular naga, peserta didik dihadapkan pada studi kasus dilematis yang menggambarkan situasi bullying nyata di lingkungan sekolah, sehingga mereka dituntut memutuskan respons yang tepat sebagai pelaku, korban, maupun saksi. Pengulangan proses diskusi kelompok dan pengambilan keputusan moral ini diduga menjadi mekanisme utama dibalik penurunan skor perilaku bullying verbal yang teramati. Peserta didik tidak hanya memperoleh pengalaman bermain, tetapi juga secara eksplisit diarahkan untuk mengaitkan kembali pengalaman dalam permainan dengan perilaku bullying yang pernah mereka lakukan sehari-hari, sehingga proses internalisasi nilai anti-bullying berlangsung lebih mendalam dibandingkan sekadar penyampaian materi secara satu arah.

Efektivitas permainan *Sneaky Poly* dalam menurunkan perilaku bullying verbal dapat dijelaskan melalui beberapa kerangka teori yang saling melengkapi. Merujuk pada *social learning theory* yang dikemukakan oleh Bandura (1977), perilaku sosial, termasuk perilaku agresif seperti bullying, sebagian besar dipelajari melalui proses observasi, peniruan, dan penguatan dari lingkungan sekitar. Skenario sosial yang dihadirkan dalam permainan *Sneaky Poly* memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengamati, memerankan, dan merasakan langsung konsekuensi dari perilaku menyakiti orang lain, sehingga proses belajar berlangsung secara pengalaman (*experiential learning*), bukan sekadar penyampaian informasi searah seperti pada media poster atau ceramah yang selama ini digunakan sekolah. Kerangka ini diperkuat oleh *social cognitive theory* (Bandura, 1986), yang menjelaskan bahwa kemampuan berempati berkaitan erat dengan kecenderungan agresi seseorang, ketika peserta didik diminta memerankan posisi korban maupun saksi (*bystander*) dalam permainan, mereka dilatih untuk memahami dampak emosional dari ucapan yang menyakitkan, sehingga empati yang terbentuk berpotensi menekan kecenderungan perilaku verbal yang merugikan orang lain. Selain itu, unsur *bystander* dalam permainan turut relevan dengan konsep *bystander effect* (Latané & Darley, 1970), karena permainan ini secara tidak langsung melatih peserta didik untuk tidak bersikap pasif ketika menyaksikan tindakan bullying, melainkan mendorong keberanian untuk merespons secara tepat (Ningrat & Arifandy, 2025). Efektivitas ini juga sejalan dengan



karakteristik perkembangan remaja awal yang berada pada tahap pembentukan identitas sosial (Erikson, 1968), di mana penerimaan kelompok sebaya dan pengalaman interaktif cenderung lebih membekas dibandingkan pendekatan yang bersifat instruksional semata.

Temuan penelitian ini juga sejalan dan sekaligus melengkapi hasil penelitian sejenis yang menggunakan permainan edukatif untuk menurunkan perilaku bullying. Noviyanti et al. (2025) melalui permainan "*Find Friends*" di lingkungan pondok pesantren menemukan adanya peningkatan kesadaran dan sikap anti-bullying peserta didik, meskipun peningkatan tersebut belum signifikan secara statistik. Perbedaan hasil ini dapat dijelaskan dari beberapa aspek seperti durasi dan intensitas perlakuan pada penelitian ini yang diberikan dalam tiga sesi disertai *manipulation check* oleh dua observer independen untuk memastikan pemahaman subjek benar-benar terinternalisasi, konteks populasi peserta didik reguler yang berbeda dari lingkungan pesantren, serta rancangan permainan *Sneaky Poly* yang secara spesifik menyisipkan skenario sosial *bullying verbal* sehari-hari dan peran ganda pelaku-saksi. Dengan demikian, kedua penelitian ini secara bersama-sama memperkuat validitas eksternal bahwa pendekatan permainan edukatif memang berpotensi menjadi strategi yang relevan untuk menumbuhkan kesadaran anti-bullying, sekalipun kekuatan efeknya dapat bervariasi tergantung desain dan intensitas perlakuan.

Dukungan terhadap efektivitas metode ini juga datang dari penelitian dengan variabel berbeda namun menggunakan pendekatan gamifikasi yang serupa. Habibah dkk. (2026) menunjukkan bahwa permainan edukatif *Stairs & Cigarettes* efektif membentuk sikap anti-merokok peserta didik SMA melalui layanan bimbingan dan konseling, bahkan memberikan pengaruh yang lebih besar dibandingkan layanan konvensional. Sejalan dengan itu, Aini dan Husna (2025) serta Suparmini dkk. (2024) juga membuktikan bahwa elemen gamifikasi mampu meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan sikap positif peserta didik dalam konteks pembelajaran secara umum. Ketiga penelitian tersebut, meskipun mengangkat variabel perilaku yang berbeda-beda, secara konsisten menunjukkan bahwa unsur pengalaman aktif, tantangan, dan simulasi dalam permainan edukatif menjadi mekanisme penggerak perubahan sikap dan perilaku. Kesamaan pola ini memperkuat argumen bahwa keberhasilan *Sneaky Poly* menurunkan bullying verbal bukan kebetulan yang hanya cocok pada kasus ini, melainkan cerminan dari efektivitas metode gamifikasi itu sendiri sebagai strategi intervensi perilaku secara lebih luas.

Apabila diposisikan di antara pendekatan lain yang secara khusus menyasar variabel bullying, penelitian ini menawarkan sudut pandang yang berbeda dari program anti-bullying berbasis kelembagaan sekolah. Wau dkk. (2025) menunjukkan bahwa kebijakan anti-bullying di sekolah dapat berjalan efektif melalui peran aktif guru BK dengan pendekatan moral dan empatik, namun masih memerlukan penguatan kelembagaan agar dampaknya lebih terintegrasi dan berkelanjutan. Demikian pula Pratama dan Husniyah (2025) yang menekankan bahwa program anti-bullying yang terstruktur dan berkelanjutan mampu menurunkan insiden hingga 40% serta memperkuat karakter peserta didik hingga 85%, sekalipun implementasinya menuntut komitmen dan durasi program yang panjang. Dibandingkan pendekatan tersebut, permainan *Sneaky Poly* menawarkan kelebihan berupa sifatnya yang lebih partisipatif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik remaja awal yang cenderung aktif, kompetitif, serta menyukai pembelajaran interaktif, sehingga perubahan sikap dapat terlihat dalam waktu yang relatif singkat. Namun demikian, sebagai intervensi pada tingkat individu atau kelompok kecil, pendekatan ini tampaknya kurang memiliki daya jangkauan serta daya tahan sistemik





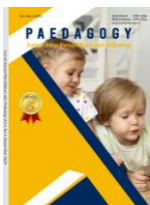
sebagaimana yang dimiliki program berbasis kebijakan sekolah, sehingga keduanya sesungguhnya bersifat saling melengkapi ketimbang saling menggantikan.

Satu temuan menarik yang perlu didiskusikan lebih lanjut adalah anomali data pada subjek MRM, yang memperoleh skor manipulation check sebesar 0 dari kedua observer pada pertemuan pertama. Skor tersebut bukan mencerminkan kegagalan proses internalisasi perlakuan, melainkan murni disebabkan oleh ketidakhadiran subjek pada sesi pertemuan pertama. Setelah mengikuti sesi berikutnya secara penuh, skor manipulation check subjek MRM meningkat signifikan pada pertemuan ketiga. Meskipun demikian, subjek ini juga tercatat memiliki gain score terkecil di antara seluruh subjek (selisih -1 poin), yang mengindikasikan kemungkinan adanya hubungan antara intensitas keterpaparan terhadap sesi permainan dan besarnya perubahan perilaku yang dicapai. Dengan kata lain, semakin lengkap sesi yang diikuti peserta didik, semakin besar pula potensi penurunan perilaku bullying verbal yang dapat dicapai. Anomali ini tidak mengubah kesimpulan umum penelitian, karena secara keseluruhan seluruh subjek tetap menunjukkan arah penurunan yang seragam, namun temuan ini memberi catatan penting bahwa konsistensi kehadiran menjadi salah satu faktor yang perlu diperhatikan dalam penerapan intervensi berbasis sesi berulang.

Terlepas dari hasil yang menjanjikan, penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diakui secara jujur. Pertama, intervensi hanya diberikan dalam durasi yang relatif singkat, yaitu tiga sesi dalam rentang delapan hari dengan jangka selisih hari di setiap pertemuan tidak konsisten, tanpa disertai pengukuran tindak lanjut dalam jangka waktu yang lebih panjang, sehingga daya tahan efek penurunan perilaku bullying verbal setelah intervensi berakhir belum dapat dipastikan. Kedua, jumlah sampel yang digunakan tergolong kecil ($N=10$) dan berasal dari satu sekolah, sehingga hasil penelitian ini belum dapat digeneralisasikan secara luas pada populasi peserta didik sekolah menengah lainnya. Ketiga, rancangan penelitian yang digunakan adalah *pre-experimental one-group pretest-posttest design* tanpa kelompok kontrol, sehingga kemungkinan pengaruh faktor luar seperti efek pengujian berulang (*testing effect*), proses kematangan (*maturation*), atau pengalaman lain yang dialami subjek selama rentang waktu penelitian belum dapat sepenuhnya dikendalikan atau dipisahkan dari efek murni intervensi. Keempat, data penelitian ini sebagian besar bersumber dari instrumen *self-report* berskala Likert yang berpotensi dipengaruhi oleh bias keinginan sosial, meskipun telah diperkuat dengan *manipulation check* dari dua observer independen. Kelima, intervensi dilaksanakan langsung oleh peneliti yang berperan sebagai fasilitator permainan, sehingga terdapat potensi tumpang tindih peran antara peneliti dan pemberi intervensi (*dual-role*) yang secara kode etik penelitian idealnya dihindari, keberadaan dua observer independen sebagaimana disebutkan sebelumnya turut membantu meminimalkan risiko bias akibat kondisi ini, namun penelitian selanjutnya tetap disarankan melibatkan pihak ketiga, seperti guru bimbingan dan konseling atau fasilitator terlatih, sebagai pelaksana intervensi guna menjaga independensi peran peneliti secara lebih optimal.

Berdasarkan temuan dan keterbatasan tersebut, penelitian ini memberikan sejumlah implikasi praktis. Bagi guru bimbingan dan konseling, permainan Sneaky Poly dapat dipertimbangkan sebagai media tambahan dalam layanan bimbingan kelompok maupun klasikal, misalnya diintegrasikan ke dalam kegiatan MPLS yang telah berjalan di sekolah, guna memperkuat pendekatan yang selama ini masih bersifat konvensional. Bagi pihak sekolah, penerapan permainan ini idealnya tidak berhenti pada satu siklus intervensi saja, melainkan dilembagakan secara berkala dan berkelanjutan agar efek penurunan perilaku bullying dapat lebih terjaga, sekaligus dipertimbangkan untuk dipadukan dengan penguatan kebijakan anti-





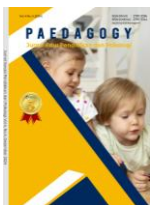
bullying di tingkat kelembagaan. Adapun bagi pengembang media edukatif, temuan ini menegaskan pentingnya mempertahankan unsur simulasi sosial dan pertukaran peran (pelaku-saksi-korban) sebagai inti mekanisme perubahan sikap, sekaligus membuka peluang pengembangan lebih lanjut untuk mengadaptasi permainan serupa pada bentuk perundungan lain, seperti bullying fisik maupun cyberbullying, yang turut menjadi tantangan nyata di lingkungan sekolah menengah saat ini.

KESIMPULAN

Penelitian ini menguji efektivitas permainan edukatif *Sneaky Poly* dalam menurunkan perilaku *bullying* verbal pada 10 peserta didik kelas 7 SMP Negeri 27 Banjarmasin melalui layanan bimbingan kelompok. Hasil analisis menunjukkan penurunan skor rata-rata dari 71,30 (*pre-test*) menjadi 56,30 (*post-test*), dengan hasil *Paired Sample T-Test* yang signifikan ($t = 4,945$, $df = 9$, $p < 0,001$) dan konsisten pada seluruh subjek secara individual, yang diperkuat oleh hasil *manipulation check* dari dua observer independen yang turut meningkat dari pertemuan pertama ke pertemuan ketiga. Konsistensi antara penurunan skor perilaku dan peningkatan hasil *manipulation check* ini mengindikasikan bahwa perubahan yang teramati merupakan efek nyata dari intervensi, bukan sekadar fluktuasi acak. Dengan demikian, hipotesis penelitian terbukti secara statistik, dan permainan *Sneaky Poly* terbukti efektif sebagai media bimbingan kelompok yang interaktif dan kontekstual dalam menurunkan perilaku *bullying* verbal peserta didik sekolah menengah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, F., & Husna, N. (2025). Penggunaan elemen gamifikasi dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 5(1), 63–76. <https://doi.org/10.26418/jpsik.v5i1.62140>
- Arianti, E., Putro, H. Y. S., & Setiawan, M. A. (2026). Pengembangan media permainan Sneaky Poly untuk mencegah perilaku *bullying* pada siswa sekolah menengah pertama. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(3), 1722–1733. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i3.12162>
- Arsyad, M., Sulistiyana, & Nurrahmah, L. A. (2022). Profile of academic hardiness students in pharmaceutical school in Banjarmasin City. *Journal of Education and Social Sciences*, 9(2), 231–236. <https://doi.org/10.31004/jess.v9i2.1450>
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan skala psikologi* (Edisi ke-2). Pustaka Pelajar.
- Bandura, A. (1977). *Social learning theory*. Prentice-Hall.
- Bandura, A. (1986). *Social foundations of thought and action: A social cognitive theory*. Prentice-Hall.
- Centers for Disease Control and Prevention. (2025). *Bullying: Youth violence prevention*. CDC. <https://www.cdc.gov/violenceprevention/youthviolence/bullyingresearch/fastfact.html>
- Corey, G. (2016). *Theory and practice of group counseling* (9th ed.). Cengage Learning.
- Erikson, E. H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. W. W. Norton & Company.
- Habibah, G., Arsyad, M., & Setiawan, M. A. (2026). Implementasi permainan edukatif Stairs & Cigarettes dalam layanan bimbingan dan konseling untuk membentuk sikap anti-merokok siswa SMA. *SECONDARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 6(2), 564–576. <https://doi.org/10.51878/secondary.v6i2.10084>
- Hartono. (2019). *Metodologi penelitian*. Zanafa Publishing.



- Jannah, E. F., Sulistiowati, A., Mahmud, A. A., & Rofiq, A. A. (2025). Bimbingan kelompok melalui teknik gamifikasi berbantu media “Emotional Card” untuk mengelola emosi siswa menengah atas. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Indonesia*, 7(2), 493–500. <https://doi.org/10.23887/jbki.v7i2.18920>
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2025). *Laporan tahunan KPAI: Jalan terjal perlindungan anak — Ancaman serius generasi emas Indonesia*. KPAI. <https://www.kpai.go.id/publikasi/laporan-tahunan-kpai-jalan-terjal-perlindungan-anak-ancaman-serius-generasi-emas-indonesia>
- Kompas.com. (2024, 28 Desember). *JPPI: Ada 573 kasus kekerasan di sekolah sepanjang tahun 2024*. Kompas. <https://nasional.kompas.com/read/2024/12/28/kasus-kekerasan-di-sekolah-2024>
- Latané, B., & Darley, J. M. (1970). *The unresponsive bystander: Why doesn't he help?* Appleton-Century-Crofts.
- National Center for Education Statistics. (2024). *Student reports of bullying: Results from the 2022 School Crime Supplement to the National Crime Victimization Survey*. NCES. <https://nces.ed.gov/pubs2024/2024109.pdf>
- Ningrat, R. C., & Arifandy, M. (2025). Bystander bullying reduction interventions: A systematic review. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 4(1), 16–30. <https://doi.org/10.30653/001.202541.312>
- Noviyanti, T. R., Oktaviana, R., Nurhayati, A., Nadia, A., Ardiana, E., & Nurmala, I. (2025). Awakening anti-bullying awareness through the “Find Friends” game in the boarding school environment. *Jurnal Promkes: The Indonesian Journal of Health Promotion and Health Education*, 13(SI-1), 114–121. <https://doi.org/10.20473/jpk.v13.isi1.2025.114-121>
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Blackwell Publishers.
- Pratama, R. A., & Husniyah, H. (2025). Efektivitas program anti-bullying terhadap karakter siswa di sekolah menengah atas. *Studia Religia: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.30651/sr.v9i01.25628>
- Prayitno. (2004). *Pedoman khusus bimbingan dan konseling: Kurikulum 2004*. Direktorat Pendidikan Menengah Umum.
- Sari, N. P., Arsyad, M., Setiawan, M. A., Putro, H. Y. S., Hadiatama, D. S., & Maisaroh, S. (2025). Meningkatkan empati anak dengan konseling *role-playing* untuk rehabilitasi sosial: Enhancing children's empathy through role-playing counseling for social rehabilitation. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 5(1), 53–62. <https://doi.org/10.31004/jkpi.v5i1.1892>
- Sari, N. P., Novitawati, & Setiawan, M. A. (2025). The relationship between intelligence, adaptability, and resilience among future school counselors in wetland regions. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 13(3), 421–435. <https://doi.org/10.29210/165800>
- Sari, N. P., Putro, H. Y. S., Novitawati, Babiera, R. M., & Asagi, B. (2025). Digital ecopedagogy-based counseling to reduce cyberbullying in Indonesian wetland adolescents. *International Journal of Environmental Sciences*, 11(7), 826–836. <https://doi.org/10.31004/ijes.v11i7.2140>
- Sari, N. P., Setiawan, M. A., Makaria, E. C., Putro, H. Y. S., Nada, H. Q., Arridho, N., & Sari, N. P. (2025). Penguatan literasi sosio-emosional siswa SMK melalui implementasi



- Program ROOTS untuk mencegah *cyberbullying*. *Jurnal Buletin KKN Pendidikan*, 7(2), 111–123. <https://doi.org/10.23917/bkkndik.v7i2.12073>
- Sesarelia, A. N., Arsyad, M., & Putro, H. Y. S. (2024). Pengaruh *coping mechanism* terhadap *psychological well-being* pada mahasiswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Ar-Rahman*, 10(1), 109–119. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v10i1.14769>
- Setiawan, M. A., Sari, N. P., & Putro, H. Y. S. (2025). *Inovasi media edukatif bimbingan dan konseling: Strategi kreatif untuk pendidikan*. CV Grafika Media Mandiri.
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 5(2), 145–148. <https://doi.org/10.31004/jip.v5i2.1450>
- Wardani, N. J. K., & Fanny, A. M. (2024). Hubungan antara kecerdasan emosi siswa dengan perilaku *bullying* kelas V SD. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 1(2), 1–5. <https://doi.org/10.31004/jrpd.v1i2.1205>
- Wau, B. E. D., Lumban Tobing, A., Pasaribu, J., & Panjaitan, M. (2025). Analisis efektivitas kebijakan dan program anti *bullying* di sekolah menengah pertama (studi kasus SMP Swasta Methodist 5 Medan). *Jurnal Ilmu Sosial dan Politik*, 5(1), 106–117. <https://doi.org/10.51622/jispol.v5i1.2851>
- Winkel, W. S., & Hastuti, M. M. S. (2004). *Bimbingan dan konseling di institusi pendidikan* (Edisi revisi). Media Abadi.
- Zakirman, Z. (2020). *Pengantar statistik sosial*. STKIP PGRI Sumbar Press.