

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *SNEAKY POLY* UNTUK MENCEGAH PERILAKU *BULLYING* PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Erni Arianti¹, Hendro Yulius Suryo Putro², Muhammad Andri Setiawan³
Jurusan Bimbingan dan Konseling, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas
Lambung Mangkurat^{1,2,3}
e-mail: 2210123220015@mhs.ulm.ac.id

Diterima: 8/6/2026; Direvisi: 13/6/2026; Diterbitkan: 26/6/2026

ABSTRAK

Perundungan (*bullying*) secara signifikan memengaruhi pertumbuhan sosial dan psikologis remaja yang terus menjadi masalah umum di lingkungan pendidikan. Upaya pencegahan perundungan dalam layanan bimbingan klasikal belum berjalan secara optimal karena sebagian besar masih diimplementasikan melalui teknik ceramah sehingga membatasi keterlibatan aktif siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media permainan papan berbasis gamifikasi *Sneaky Poly* untuk mengoptimalkan layanan bimbingan klasikal dalam mencegah perundungan pada siswa SMP. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Produk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan guru bimbingan dan konseling, serta diuji coba pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 27 Banjarmasin. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket. Hasil penelitian menunjukkan tingkat validitas sebesar 83,33% dari ahli materi dan 98,67% dari ahli media. Selain itu, hasil uji respons guru bimbingan dan konseling serta siswa memperoleh rata-rata 92,18%, sehingga media *Sneaky Poly* dinyatakan sangat praktis digunakan. Dengan demikian, media *Sneaky Poly* berbasis gamifikasi memberikan kontribusi signifikan sebagai media alternatif yang efektif untuk mempromosikan pencegahan *bullying* di lingkungan SMP Negeri 27 Banjarmasin, melalui penyediaan simulasi interaktif yang berfokus pada pembentukan kesadaran dan empati siswa di sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: *Perundungan, Siswa Sekolah Menengah Pertama, Sneaky Poly*

ABSTRACT

Bullying significantly affects adolescents' social and psychological development and remains a prevalent issue in educational settings. Efforts to prevent bullying through classroom guidance services have not been implemented optimally, as they are predominantly delivered using lecture-based methods that limit students' active participation. This study aimed to develop *Sneaky Poly*, a gamification-based board game, to enhance the effectiveness of classroom guidance services in preventing bullying among junior high school students. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The product was validated by subject matter experts, media experts, and school counselors, and was subsequently tested on Grade VIII-B students at SMP Negeri 27 Banjarmasin. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires. The findings indicated that the developed media achieved a validity score of 83.33% from subject matter experts and 98.67% from media experts. Furthermore, the average response score from school counselors and students reached 92.18%, indicating that *Sneaky Poly* is highly practical for implementation. Therefore, the gamification-based *Sneaky Poly* board game provides a valuable alternative instructional medium for promoting bullying prevention at SMP Negeri 27 Banjarmasin by

offering interactive simulations that foster students' awareness, empathy, and prosocial behavior.

Keywords: *Bullying, Junior High School Students, Sneaky Poly*

PENDAHULUAN

Bullying di sekolah hingga saat ini masih menjadi fenomena signifikan yang menuntut penanganan komprehensif. Berdasarkan data Jaringan Pemantauan Pendidikan Indonesia (JPPI) tahun 2025, tercatat 641 kasus kekerasan di sektor pendidikan, dengan kasus *bullying* mencapai 22,31% dari total kasus dan 57% di antaranya terjadi pada jenjang SD, SMP, dan SMA (JPPI, 2025). *Bullying* sendiri dapat dipahami sebagai tindakan menyakiti orang lain secara sengaja dan berulang, baik secara fisik, verbal, maupun psikologis (Marlina et al., 2024). Secara psikologis, kompleksitas masalah *bullying* diperparah oleh biasanya pemahaman remaja yang sering kali gagal dalam mengenali batasan antara candaan kasual dengan *bullying* sesungguhnya. Akibatnya, perilaku agresif yang merugikan kerap dianggap sebagai dinamika pergaulan yang lumrah (Moukram et al., 2023).

Siswa sekolah menengah pertama berusia 13–16 tahun rentan terlibat dalam aksi *bullying*. Kerentanan ini melekat erat pada karakteristik siswa yang berada dalam fase transisi perkembangan fisik, emosional, dan sosial yang sangat pesat namun belum diimbangi dengan kematangan regulasi diri yang optimal sehingga membuat mereka mudah terbawa arus lingkungan sosial di sekitarnya (Cusiyah et al., 2022; Noya et al., 2024). Sebagai bentuk respons terhadap kasus perundungan, pemerintah menerbitkan Permendikbudristek Nomor 46 Tahun 2023 yang memperbarui Permendikbud Nomor 82 Tahun 2015. Peraturan tersebut mengamanatkan pembentukan Tim Pencegahan dan Penanganan Kekerasan (TPPK), pelaksanaan kampanye anti-bullying, dan penguatan budaya sekolah yang bebas dari kekerasan (Wau et al., 2025). Dalam implementasi kebijakan tersebut, layanan Bimbingan dan Konseling (BK) memegang peranan yang sangat strategis. Melalui format bimbingan klasikal, guru BK dapat menginternalisasikan nilai-nilai sosial dan personal kepada siswa secara masif (Hermatasyah, 2023). Eksistensi peran ini didasarkan kuat pada Berdasarkan Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014, salah satu layanan utama dalam bimbingan dan konseling adalah layanan dasar yang diberikan secara sistematis kepada seluruh peserta didik melalui bimbingan klasikal dengan fokus pada aspek pribadi, sosial, belajar, dan karier (Dewi, 2023).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan antara tuntutan regulasi dengan praktiknya. Kesenjangan tersebut tidak terlepas dari dinamika kebijakan pendidikan yang kerap menghadirkan inovasi konseptual melalui istilah dan pendekatan baru, namun implementasinya di tingkat satuan pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan sehingga pembelajaran yang berpusat pada peserta didik belum sepenuhnya terwujud secara optimal (Putro et al., 2026). Hal ini dapat tercermin pada layanan BK khususnya layanan bimbingan klasikal yang didominasi metode ceramah sering kali membatasi keterlibatan aktif siswa sehingga pemahaman materi sekadar menjadi hafalan teoritis tanpa pembentukan pemahaman kontekstual yang mendalam (Ghufron et al., 2022). Akibat dari dinamika kebijakan pendidikan yang kerap berubah turut memberikan tekanan adaptasi tersendiri bagi guru di tingkat sekolah, sehingga tidak jarang mereka memilih metode ceramah yang dirasa lebih aman dan familiar, meskipun kurang optimal dalam membangun pemahaman kontekstual siswa.

Kondisi ini terjadi secara nyata yang peneliti temui langsung di SMP Negeri 27 Banjarmasin melalui observasi dan wawancara dengan guru bimbingan dan konseling pada 26 Januari 2026. Ditemukan kasus *bullying* yang paling banyak terjadi pada kelas VIII, dengan ragam bentuk seperti ejekan berkedok candaan, julukan negatif, pola pertemanan eksklusif

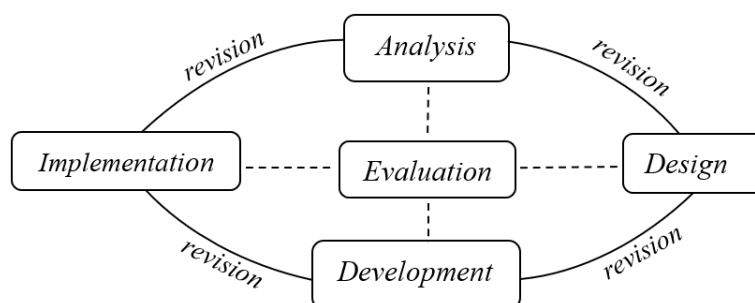
(geng) yang berujung pada pengucilan sosial, hingga pengancaman antarsiswa. Guru BK SMP Negeri 27 Banjarmasin telah melakukan pencegahan perundungan melalui layanan bimbingan klasikal di kelas VIII dengan memanfaatkan media digital seperti *PowerPoint*, poster, dan video edukatif. Namun, penyampaiannya didominasi metode ceramah, sering mengalami gangguan koneksi perangkat, dan terbatasnya waktu membuat pemahaman siswa tentang *bullying* belum sepenuhnya tuntas meski secara teori mereka sudah tahu pengertian *bullying*. Kontradiksi ini menegaskan bahwa SMP Negeri 27 Banjarmasin adalah tempat yang relevan dan membutuhkan hadirnya media pembelajaran inovatif yang tidak bergantung pada perangkat digital. Ditambah pernyataan dari guru BK bahwa dalam layanan klasikal belum pernah menerapkan media non-digital sebagai media edukatif dalam layanan.

Untuk itu, peneliti berupaya mengembangkan *board game* edukatif berbasis gamifikasi menjadi alternatif media. *Board game* merupakan permainan berbasis papan yang menyajikan informasi secara visual dan interaktif menggunakan komponen seperti pion, kartu, dan dadu yang ditentukan aturan untuk mencapai tujuan permainan (Hendi et al., 2025). Sementara itu, gamifikasi sebagai penerapan mekanisme dan pola pikir permainan ke dalam proses pendidikan untuk mendorong keterlibatan aktif, motivasi, penalaran kritis siswa, dan empati (Saparuddin et al., 2022; Nugroho et al., 2025). Penelitian terdahulu membuktikan bahwa media permainan papan mampu mengoptimalkan kualitas layanan bimbingan klasikal seperti media Monkesi terbukti efektif mendukung kecerdasan emosional dalam layanan bimbingan klasikal (Rohmaniati et al., 2025). Selain itu, Permainan Pulau Rahasia yang diadaptasi dari monopoli berhasil meningkatkan konformitas positif siswa (Prasetyo, 2023). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berbasis permainan mampu meningkatkan kualitas layanan BK, terutama dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa.

Kerentanan gangguan teknis pada media digital serta belum pernah diterapkannya media non-digital dalam layanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 27 Banjarmasin, ditambah minimnya penelitian papan permainan non-digital berbasis gamifikasi untuk pencegahan *bullying*, menjadi *research gap* yang melandasi kebaruan penelitian ini. Oleh karena itu, dikembangkan *sneaky poly*, papan permainan berbasis gamifikasi yang memadukan mekanisme monopoli dan ular naga dengan materi *bullying*, untuk menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, dan kontekstual. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media *Sneaky Poly* yang valid dan praktis sebagai inovasi layanan bimbingan klasikal dalam mendukung pencegahan *bullying* pada siswa SMP Negeri 27 Banjarmasin.

METODE PENELITIAN

Pengembangan produk menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) untuk menghasilkan media papan permainan *sneaky poly* berbasis gamifikasi sebagai sarana pencegahan perundungan dalam layanan bimbingan klasikal. Pemilihan sampel sebagai subjek penelitian berdasarkan pertimbangan yang relevan dengan tujuan penelitian. Subjek penelitian meliputi siswa kelas VIIIB di SMP Negeri 27 Banjarmasin yang berjumlah 22 siswa, satu guru BK SMP Negeri 27 Banjarmasin sebagai penguji kepraktisan, dua validator ahli materi (dosen bimbingan dan konseling serta guru BK SMP Negeri 27 Banjarmasin), dan satu validator ahli media (dosen teknologi pendidikan) yang terlibat dalam validasi produk dan pengguna media *sneaky poly*. Berikut skema/bagan ADDIE pada gambar 1. Sebagai berikut.



Gambar 1. Bagan Model ADDIE

Gambar 1 menunjukkan alur pengembangan *sneaky poly* dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap. Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru BK untuk mengidentifikasi kebutuhan media serta masalah *bullying* di SMP Negeri 27 Banjarmasin. Tahap *Design* mencakup perancangan permainan *sneaky poly* yang telah ada sebelumnya, kemudian dikembangkan agar lebih kontekstual dengan bimbingan dan konseling. Tahap *Development* meliputi pembuatan produk dan di validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan produk. Tahap *Implementation* dilakukan saat media diujicobakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari respons guru BK serta siswa kelas VIII B SMP Negeri 27 Banjarmasin terhadap media yang telah dikembangkan. Tahap *Evaluation* dilaksanakan secara berkelanjutan sepanjang proses pengembangan guna memperbaiki kekurangan media sehingga diperoleh produk yang lebih optimal.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi untuk melihat kondisi sekolah, perilaku siswa, dan implementasi layanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 27 Banjarmasin. Dilanjutkan wawancara dengan konselor atau guru BK di SMP Negeri 27 Banjarmasin untuk mengetahui perilaku perundungan dan kebutuhan akan media dalam layanan bimbingan klasikal. Kemudian disebarakan angket skala Likert pada validator materi, validator media, konselor atau guru BK, serta siswa kelas VIII B sebagai sumber data dalam mengukur tingkat kelayakan serta kepraktisan penggunaan produk *sneaky poly*.

Analisis data dilakukan secara deskriptif pada data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran validator digunakan untuk revisi produk *sneaky poly*, sedangkan data kuantitatif dari angket dianalisis dengan persentase kelayakan berdasarkan kategori validitas dan kepraktisan. Kriteria penilaian adalah 81%–100% sangat valid/sangat praktis, 61%–80% valid/praktis, 41%–60% cukup, 21%–40% kurang, dan 0%–20% tidak valid. Media *sneaky poly* dinyatakan layak apabila memperoleh persentase minimal 61% (kategori valid/praktis).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini menggunakan model ADDIE menurut Zamsiswaya et al. (2024), yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*, dan digunakan secara sistematis untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan pengguna dan tujuan pembelajaran.

1. Tahap Analisis (*analysis*)

Tahap analisis bertujuan mengidentifikasi masalah dan kebutuhan layanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 27 Banjarmasin melalui observasi dan wawancara dengan guru BK

serta siswa. Hasilnya perundungan masih cukup umum terjadi dalam bentuk verbal maupun non-verbal. Sebagai bentuk pencegahan, berbagai program edukasi *bullying* diterapkan oleh guru BK menggunakan media digital melalui bimbingan klasikal. Akan tetapi, intervensi yang dilakukan bersifat ceramah sehingga belum mampu memantik keterlibatan aktif siswa dalam membentuk sikap anti-*bullying* secara mendalam. Siswa juga cenderung ragu untuk melaporkan insiden *bullying* karena takut dikucilkan atau menjadi target berikutnya. Kondisi ini menegaskan bahwa dibutuhkan media layanan BK yang mampu menyajikan materi tetapi tidak sekadar menjadi corong informasi, melainkan mampu membangun kepedulian sosial dan keberanian dalam menghadapi serta mencegah perilaku *bullying*. Temuan empiris ini menunjukkan bahwa edukasi pencegahan *bullying* tidak bisa lagi sekadar mengandalkan penyampaian informasi searah. Dibutuhkan sebuah instrumen yang mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa, mengasah empati sosial, sekaligus menumbuhkan keberanian kolektif untuk bertindak. Berdasarkan kebutuhan tersebut, permainan papan *sneaky poly* dikembangkan sebagai inovasi layanan bimbingan klasikal berbasis gamifikasi untuk mengoptimalkan edukasi pencegahan perundungan bagi peserta didik di SMP Negeri 27 Banjarmasin.

2. Tahap Desain

Tahap ini berfokus pada perumusan tujuan instruksional media permainan *sneaky poly*. Tujuan yang dikembangkan tidak hanya mengarahkan peserta didik untuk memahami konsep *bullying*, tetapi juga menumbuhkan kesadaran akan pentingnya sikap anti-*bullying* di kawasan pendidikan. Untuk mencapai tujuan tersebut, permainan dirancang dengan ilustrasi dan dialog yang dekat dengan pengalaman sehari-hari siswa sehingga memudahkan mereka mengenali berbagai bentuk *bullying* yang sering terjadi di lingkungan sekitar. Selain itu, permainan ini disajikan berbagai situasi *bullying* yang relevan dengan kehidupan peserta didik, sehingga mendorong mereka untuk berdiskusi, berpikir kritis, serta menentukan sikap yang tepat dalam menghadapi maupun mencegah tindakan *bullying*. Mekanisme permainan mengadaptasi konsep monopoli dengan memanfaatkan papan permainan dengan variasi permainan ular naga, di tambah dengan komponen kartu tantangan, dadu, pion, dan sebuah buku panduan, yang fungsinya menjadi petunjuk dalam menjalankan permainan agar sesuai dengan tujuan layanan bimbingan klasikal.

3. Tahap Pengembangan

Tahap ini meliputi proses penyempurnaan komponen permainan yang telah dirancang sebelumnya. Setelah itu, tahap validasi dilakukan oleh pakar materi dan pakar media menggunakan kuesioner atau angket untuk memperoleh rekomendasi maupun kritik sebagai bahan evaluasi untuk media *sneaky poly* yang telah dikembangkan. Hasil rekomendasi kemudian digunakan sebagai dasar revisi untuk menyempurnakan kualitas materi, desain visual, penggunaan bahasa, dan alur permainan agar lebih efektif dalam mendukung pelaksanaan layanan bimbingan klasikal. Adapun tampilan media permainan *sneaky poly* sebelum dan sesudah pengembangan disajikan pada gambar 2 berikut.

Sebelum Pengembangan



Sesudah Pengembangan



Gambar 2. Media *sneaky poly* Sebelum dan Sesudah Pengembangan

Berdasarkan gambar di atas, hasil pengembangan media menunjukkan bahwa permainan *sneaky poly* mengalami penyempurnaan yang cukup signifikan, baik pada muatan isi materi maupun komponen permainan. Pada desain awal, materi masih berfokus pada perilaku remaja di kawasan bantaran sungai berlahan basah dengan mengintegrasikan prinsip-prinsip Profil Pelajar Pancasila. Setelah melewati tahap validasi dan revisi, fokus tersebut dialihkan sepenuhnya agar selaras dengan tujuan penelitian, yakni menjadikan *sneaky poly* sebagai media pendukung layanan bimbingan klasikal dalam mencegah perilaku *bullying* pada siswa sekolah menengah pertama.

Proses penyempurnaan berdasarkan saran dari para validator materi maupun media melandasi proses penataan ulang seluruh komponen permainan. Perbaikan difokuskan pada buku panduan, penajaman materi BK, kejelasan petunjuk pelaksanaan, hingga pemetaan ulang alur permainan. Secara tampilan visual, tata letak dan komponen media disempurnakan agar lebih selaras dan konsisten guna menstimulus daya tarik siswa. Sementara pada mekanika, variasi aktivitas interaktif ditambahkan sebagai strategi untuk memantik keterlibatan aktif siswa dalam layanan bimbingan klasikal sehingga mendorong siswa untuk bernalar kritis dalam

mengidentifikasi perilaku *bullying*, menganalisis dampaknya, dan dapat menentukan respons yang tepat sebagai bentuk pencegahan *bullying*. Seluruh masukan dari validator materi dan validator media kemudian dijadikan dasar dalam proses revisi sebelum media diujicobakan kepada peserta didik. Dengan demikian, permainan *sneaky poly* menyajikan berbagai skenario *bullying* yang sering dijumpai di lingkungan sekolah sebagai sarana diskusi dan pemecahan masalah secara kolaboratif.

Data Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan untuk memastikan bahwa konten edukatif yang terintegrasi dalam media permainan *sneaky poly* memiliki ketepatan substansi dan relevansi dengan tujuan pembelajaran. Proses penilaian melibatkan dua pakar materi yang mengevaluasi kualitas isi berdasarkan aspek pembelajaran dan kebahasaan. Evaluasi tersebut bertujuan untuk menjamin bahwa pesan edukatif mengenai pencegahan perilaku *bullying* disajikan secara tepat, jelas, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Ringkasan hasil penilaian kedua validator terhadap kelayakan materi disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validator Materi

No.	Nama	Persentase (%)	Kriteria
1.	validator 1	69,33%	valid
2.	validator 2	97,33%	sangat valid
nilai rata-rata keseluruhan		83,33%	sangat valid

Berdasarkan Tabel 1, menunjukkan angka persentase rata-rata gabungan sebesar 83,33%. Merujuk pada interval kelayakan yang telah ditetapkan, capaian tersebut mengategorikan muatan materi ke dalam kriteria sangat valid. Temuan ini menegaskan bahwa materi *bullying* yang diintegrasikan ke dalam tiap komponen permainan *sneaky poly* telah memenuhi standarisasi kelayakan akademis. Dengan demikian, media *sneaky poly* ini dinyatakan layak dan siap diaplikasikan dalam layanan bimbingan klasikal sebagai media edukasi yang tepat.

Data Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk menilai kualitas fisik dan fungsi permainan *sneaky poly*. Penilaian oleh ahli media berfokus pada rekayasa media dan komunikasi visual untuk memastikan media efektif, menarik, dan mudah digunakan siswa. Ringkasan hasil penilaian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validator Media

Nama	Rata-rata persentase (%)	Kriteria
validator 1	98,67%	sangat valid

Hasil Tabel 2 memperlihatkan capaian persentase sangat tinggi dari pakar media, yakni sebesar 98,67%, yang menempatkan produk ini pada kualifikasi "Sangat Valid". Hasil ini membuktikan bahwa dari segi desain, tata letak, dan visualisasi tampilan, permainan *sneaky poly* dinilai ideal dan memenuhi standar fungsionalitas. Produk yang dikembangkan telah

memenuhi standar kelayakan dari sisi desain, tata letak, dan visualisasi tampilan, sehingga layak digunakan dalam layanan bimbingan klasikal sebagai sarana edukatif pencegahan *bullying* pada siswa sekolah menengah pertama.

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui uji kepraktisan lapangan untuk mengetahui kemudahan penggunaan media *sneaky poly* dalam layanan bimbingan klasikal. Uji ini melibatkan satu guru BK dan 22 siswa kelas VIII B SMP Negeri 27 Banjarmasin untuk menilai efektivitas dan kesesuaian media dengan kebutuhan sekolah. Hasil penilaian kepraktisan dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3. Penilaian Kepraktisan Media *sneaky poly*

No.	Penilaian	Persentase (%)	Kriteria
1.	respons konselor/Guru BK	100%	sangat praktis
2.	respons peserta didik	84,36%	sangat praktis
	nilai rata-rata keseluruhan	92,18%	sangat praktis

Berdasarkan Tabel 3, rata-rata persentase kepraktisan media *sneaky poly* mencapai 92,18% yang masuk dalam kategori sangat praktis. Temuan ini menunjukkan bahwa baik konselor maupun peserta didik memberikan respon dan umpan balik yang sangat positif terhadap permainan *sneaky poly*. Permainan ini dianggap mudah digunakan berkat penjelasan prosedur pelaksanaannya yang jelas dan komponen permainan yang mudah dipahami. Aktivitas permainan juga dinilai dapat merangsang minat siswa dan meningkatkan partisipasi mereka dalam layanan. Oleh karena itu, berdasarkan hasilnya permainan *sneaky poly* dianggap sangat adaptif untuk digunakan sebagai media pendukung bimbingan klasikal di sekolah.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan melalui analisis data kualitatif dan kuantitatif dari validasi ahli serta uji kepraktisan. Masukan validator telah diakomodasi sehingga meningkatkan kualitas materi dan tampilan media. Hasil angket guru BK dan siswa menunjukkan kepraktisan yang tinggi. Dengan demikian, *sneaky poly* dinilai layak secara akademis dan bermanfaat dalam layanan bimbingan klasikal di SMP Negeri 27 Banjarmasin.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan *sneaky poly* memperoleh validitas tinggi dari pakar materi dan pakar media, serta kepraktisan tinggi berdasarkan respons guru BK dan siswa. Capaian ini bukan sekadar angka melainkan keberhasilan memenuhi kriteria mendasar sebagai media layanan yang baik, yaitu layak secara konten dan dapat diterapkan secara nyata di lapangan. Berbeda dengan media konvensional yang cenderung pasif, *sneaky poly* mengintegrasikan unsur gamifikasi agar materi anti-*bullying* menjadi sebuah ekosistem belajar yang interaktif. Dengan demikian, *sneaky poly* dapat dimanfaatkan sebagai media alternatif dalam layanan bimbingan klasikal untuk mendukung pencegahan *bullying* pada siswa sekolah menengah pertama.

Tingginya kelayakan *sneaky poly* menunjukkan bahwa media permainan berbasis gamifikasi efektif meningkatkan partisipasi siswa dalam layanan klasikal dan sejalan dengan penelitian sebelumnya (Rohmaniati et al., 2025) yang mengembangkan Media Monopoli Kecerdasan Emosi (MONKESI) berbasis *problem based learning* yang menegaskan bahwa adaptasi permainan monopoli mampu memantik respons positif dan adaptif untuk diterapkan dalam layanan bimbingan klasikal. Temuan serupa oleh (Hijrah et al., 2026) bahwa format permainan monopoli membuat kelas lebih aktif dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Lebih lanjut, (Prasetyo, 2023) menambahkan bahwa media permainan berbasis monopoli dapat membantu siswa memahami materi pelayanan yang diberikan. Dengan mempertimbangkan hasil-hasil ini secara bersamaan, permainan monopoli dapat dianggap sebagai media yang sesuai untuk membantu pembelajaran siswa.

Melalui rekonstruksi permainan monopoli yang dipadukan dengan dinamika kolaboratif ular naga, media *sneaky poly* mengondisikan siswa ke dalam simulasi sosial yang interaktif. Ketika siswa bermain, mereka tidak sekadar menerima informasi secara pasif melainkan dihadapkan pada berbagai skenario *bullying* yang nyata dan relevan, lalu didorong untuk berdiskusi, mengambil keputusan, dan memecahkan masalah secara kolaboratif. Proses inilah yang sejalan dengan teori konstruktivisme, yakni pengetahuan dan pemahaman siswa dapat dibangun secara aktif melalui interaksi dengan pengalaman dan lingkungan. Maka dari itu, pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung dan partisipasi aktif dapat menghasilkan pemahaman yang lebih baik tentang materi pelajaran (Lathifah et al., 2024). Melalui partisipasi aktif dalam permainan *sneaky poly*, peserta didik dapat mengonstruksi pemahaman baru secara mandiri berdasarkan simulasi kasus yang disajikan. Proses ini tercipta melalui pengalaman bermain yang interaktif, di mana interaksi intensif dengan teman sebaya menjadi sarana untuk saling bertukar sudut pandang dan memecahkan masalah perundungan bersama.

Integrasi kasus perundungan ke dalam narasi interaktif pada permainan *sneaky poly* membuka ruang bagi siswa untuk menganalisis dilema sosial secara langsung, menimbang konsekuensi perilaku *bullying*, dan merumuskan respons pencegahan yang tepat. Sejalan dengan (Setiawan et al., 2025) bahwa narasi interaktif dalam permainan dapat mendorong perkembangan kemampuan kognitif dan emosional peserta didik, khususnya pada pembelajaran yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial dan moral. Keunggulan performa *sneaky poly* ini tidak lepas dari penerapan unsur gamifikasi yang berkontribusi langsung pada tingginya penilaian kepraktisan media di lapangan. Hasil ini didukung oleh penelitian (Kuron & Pakpahan, 2023) yang menemukan bahwa penerapan gamifikasi pada peserta didik sekolah menengah pertama dapat meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan keaktifan selama proses pembelajaran. Selaras dengan (Kusumawardani & Nurmulia, 2025) melalui pengembangan media MODIS (Monopoli Diskon) berbasis gamifikasi yang memperoleh kategori layak berdasarkan validasi ahli dan mendapat respons positif peserta didik. Oleh karena itu, *sneaky poly* tidak hanya bertumpu pada adopsi format permainan monopoli konvensional. Namun keunggulannya terletak pada penyampaian materi pencegahan perundungan hingga menjadi sebuah pengalaman belajar yang rekreatif, bermakna, dan adaptif bagi dinamika siswa.

Dalam konseptualisasi bimbingan dan konseling, temuan ini memperkuat peran layanan bimbingan klasikal sebagai sarana untuk mencegah perundungan di SMP Negeri 27 Banjarmasin yang didukung dengan media yang tepat. Eksistensi layanan ini sejalan dengan temuan (Marliani et al., 2025) menunjukkan bimbingan klasikal terbukti efektif dalam membantu siswa memahami cara mencegah perundungan. Selain itu, integrasi media interaktif dalam layanan menegaskan bahwa inovasi layanan bimbingan dan konseling harus memberikan kesempatan bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses layanan (Putro et al., 2023).

Berpijak pada inovasi tersebut, penelitian ini memberikan kontribusi praktis yang nyata bagi konselor atau guru bimbingan dan konseling di sekolah dengan memanfaatkan permainan *sneaky poly* sebagai alternatif media bimbingan klasikal yang adaptif dan kontekstual. Kendati menawarkan pembaruan yang interaktif, penelitian pengembangan ini masih memiliki keterbatasan ruang lingkup, di mana pengujian produk hanya terbatas pada pengukuran respons kepraktisan pengguna di satu kelas uji coba. Oleh karena itu, batasan fokus studi ini baru berada pada dimensi pengembangan, pengujian validitas, dan fungsionalitas media. Akselerasi penelitian selanjutnya sangat disarankan untuk melangkah ke ranah pengujian eksperimental (*quasi-experimental design*) guna menguji efektivitas *sneaky poly* secara longitudinal dalam menurunkan intensitas perilaku *bullying* serta meningkatkan kesadaran siswa terhadap perundungan di sekolah.

KESIMPULAN

Penelitian pengembangan ini berhasil merealisasikan media permainan papan *sneaky poly* berbasis gamifikasi sebagai media pendukung bimbingan klasikal dalam upaya pencegahan perilaku perundungan (*bullying*) pada jenjang sekolah menengah pertama. Melalui penerapan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), media ini terbukti secara empiris memenuhi standar kelayakan ilmiah yang sangat tinggi. Berdasarkan data yang diperoleh, media ini dinyatakan sangat valid dengan rata-rata persentase validasi ahli materi sebesar 83,33% dan ahli media sebesar 98,67%, serta sangat praktis berdasarkan rata-rata respons guru BK dan siswa sebesar 92,18%. Angka ini menjadi bukti nyata bahwa media permainan *sneaky poly* dapat diterima dengan antusias oleh pengguna langsung di SMP Negeri 27 Banjarmasin. Selain itu, *sneaky poly* juga terbukti tidak sekadar sebagai alat penyampai informasi, melainkan bertindak sebagai stimulan psikososial yang mengonversi materi anti-*bullying* yang pasif menjadi simulasi sosial yang interaktif. Melalui pengalaman belajar yang kolaboratif, media *sneaky poly* secara operasional mampu memantik nalar siswa untuk menganalisis masalah, mempertimbangkan konsekuensi moral, dan menentukan respons yang tepat sebagai pencegahan *bullying* secara kolektif bersama teman sebaya. Dengan demikian, *sneaky poly* hadir sebagai alternatif inovasi media yang aplikatif bagi konselor atau guru BK di sekolah untuk mewujudkan iklim layanan dasar BK yang berpusat pada siswa. Penelitian ini memiliki keterbatasan pada cakupan sampai pengujian pengguna respon yang hanya dilakukan di satu kelas SMP Negeri 27 Banjarmasin, sehingga peneliti selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas *sneaky poly* melalui desain eksperimental dengan sampel dan lokasi yang lebih beragam, sekaligus mengembangkan instrumen yang lebih spesifik untuk mengukur pengaruhnya terhadap sikap anti-*bullying*, empati, dan keberanian siswa dalam membela korban *bullying*.

DAFTAR PUSTAKA

- Cusiyah, C., Utami, S., & Wulansari, L. (2022). Efektivitas layanan informasi terhadap pemahaman masa pubertas siswa. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 2(2), 99–106. <https://doi.org/10.30998/ocim.v2i2.7657>
- Dewi, R. S. (2023). Urgensitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah dasar. *ATTADIB*, 7(3). <https://doi.org/10.32832/at-tadib.v7i3.19491>
- Ghufron, M., Santosa, H., & Sumiyem, S. (2022). Upaya meningkatkan motivasi belajar dengan metode bimbingan klasikal berbasis media audio visual dalam: literatur review. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 331–338. <http://jurnalalkhairat.org/ojs/index.php/jkpi/article/view/31>

- Hendi, H., Faizal, F. A., & Priyanto, T. A. (2025). Perancangan media edukasi berbasis board game untuk meningkatkan literasi dan inklusi keuangan di kota Bandung. *Kreatif: Jurnal Karya Tulis, Rupa, Eksperimental Dan Inovatif*, 7(2), 93–104. <https://doi.org/10.53580/files.v7i2.95>
- Hermatasyah, N. (2023). Layanan bimbingan klasikal dalam perkembangan remaja. *JIEGC Journal of Islamic Education Guidance and Counselling*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.51875/jiegc.v4i2.257>
- Hijrah, I. M., Dauly, M. I., Witarsa, R., Zuhendri, Z., & Haris, H. (2026). Penerapan media permainan monopoli untuk meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran pancasila. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 11(1), 507–513. <https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.4432>
- Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia. (2026, Januari 20). Hasil pemantauan JPPI 2025: kekerasan di satuan pendidikan: temuan dan tantangan. Jaringan Pemantau Pendidikan Indonesia. <https://www.new-indonesia.org/2026/01/7188/analisis-laporan-jppi-2025/>
- Kuron, M. A., & Pakpahan, R. N. (2023). Pengaruh metode gamifikasi terhadap hasil belajar siswa pada materi gerak dan gaya di smp katolik st. rosa de lima tondano. *Sciencing: Science Learning Journal*, 4(2), 167–173. <https://doi.org/10.53682/slj.v4i2.8593>
- Kusumawardani, S., & Nurmulia, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran modis (monopoli diskon) berbasis gamification in education pada materi operasi hitung pecahan. *Jurnal Holistika*, 9(1). <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/holistika/article/view/27066>
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Marliani, H., Hidayanto, D. N., & Dwiyono, Y. (2025). Pengaruh Layanan Klasikal Terhadap Pencegahan Bullying di SMA Negeri 1 Sangatta Utara. *AMI: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 3(1), 57–63. <https://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/ami/article/view/4337>
- Marlina, L., Sugiarti, R., & Erlangga, E. (2024). Studi literature review: perilaku bullying terhadap teman sebaya pada remaja di sekolah. *Jurnal Sosial Dan Sains*, 4(12), 1320–1331. <https://doi.org/10.59188/jurnalsosains.v4i12.31873>
- Moukram, Y. A., Manzano-león, A., Rodríguez-ferrer, J. M., Rodríguez-moreno, J., & José, M. (2023). A Systematic Review of Gamification as a Playful Strategy to Prevent Bullying. *Environment and Social Psychology*, 7(2), 38–50. <https://doi.org/10.18063/esp.v7.i2.1566>
- Noya, A., Taihuttu, J., & Kiriwenno, E. (2024). Analisis faktor-faktor penyebab perilaku bullying pada remaja. *Journal of Psychology Humanlight*, 5(1), 1–16. <https://ejournal-iakn-manado.ac.id/index.php/humanlight/article/view/1741>
- Nugroho, A., Hariastuti, R. T., Christiana, E., & Habsy, B. A. (2025). Layanan bimbingan dan konseling berbasis gamifikasi: studi literatur. *Indonesian Journal of Educational Counseling*, 9(2), 135–143. <https://doi.org/10.30653/001.202592.490>
- Prasetyo, A. (2023). Upaya meningkatkan konformitas positif melalui layanan bimbingan klasikal menggunakan media permainan Pulau Rahasia pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 37 Semarang tahun pelajaran 2023/2024. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru*, (pp. 810-819). Universitas PGRI Semarang. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/5187>
- Putro, H. Y. S., Rachman, A., & Maxitop, T. (2023). Implementation of inspirational models of

- guidance and counseling services curriculum independent at inspiring school. *International Journal of Asian Education*, 4(1), 68–73. <https://doi.org/10.46966/ijae.v4i1.323>
- Putro, H. Y. S., Setyowati, A. J., 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–e233810. <https://doi.org/10.18623/rvd.v23.3810>
- Rohmaniati, A., Rosada, U. D., Hartanto, D., & Fauziah, M. (2025). Pengembangan media monopoli kecerdasan emosi (monkesi) dalam bimbingan klasikal dengan teknik *problem based learning* tentang kecerdasan emosi. *Jurnal Wahana Konseling*, 8(1), 43–53. <https://doi.org/10.31851/juang.v8i1.17946>
- Saparuddin, S., Muhiddin, P., Ismail, I., & Sahribulan, S. (2022). Optimalisasi Quizizz sebagai gamifikasi pembelajaran untuk mendukung adaptasi teknologi bagi guru di SMP Negeri 21 Bulukumba. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(2), 223–236. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i2.242>
- Setiawan, M. A., Sari, N. P., & Putro, H. Y. S. (2025). Inovasi edukatif bimbingan dan konseling strategi kreatif untuk pendidikan Indonesia. Penerbit Zukzez Express.
- Wau, B. E. D., Tobing, A. L., 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>
- Zamsiswaya, Z., Syawaluddin, S., & Syahrizul, S. (2024). Pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363–46369. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>