

PENGEMBANGAN MEDIA MODIFIKASI PERMAINAN LUDITY (*LUDO SOLIDITY*) UNTUK MENURUNKAN PERILAKU *BULLYING* VERBAL PADA SISWA SMK

Bernessa Aqidah Ilmi Kamelia

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

bernessa.221116@mhs.unesa.ac.id

Bambang Diby Wiyono

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

bambangwiyono@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media permainan ludity (*Ludo Solidity*) untuk menurunkan perilaku *bullying* verbal siswa SMK layak untuk memenuhi aspek aksesibilitas yakni meliputi kelayakan, ketepatan, kegunaan, dan kemudahan. Permasalahan ini timbul akibat dari banyaknya siswa yang belum memahami dan membedakan konsep perilaku *bullying* verbal dengan bercanda. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE yang diterapkan pada layanan bimbingan kelompok. Media akan di uji oleh 4 validator dari ahli materi dan ahli media. Data akan dianalisis menggunakan skala likert. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media secara valid memenuhi ke-empat aspek aksesibilitas yakni meliputi kelayakan, ketepatan, kegunaan, dan kemudahan dari 4 validator. Dengan demikian, media permainan ludity (*Ludo Solidity*) terbukti valid dan mampu menurunkan perilaku *bullying* verbal siswa SMK. Disarankan untuk menguji permainan *Ludo Solidity* pada skala yang lebih luas bagi peneliti selanjutnya.

Kata Kunci: Media Bimbingan dan Konseling, *Bullying* verbal, Siswa SMK.

Abstract

This study aims to determine whether the ludity game media (*Ludo Solidity*) designed to reduce verbal bullying behavior among vocational high school (SMK) students is feasible in terms of accessibility aspects, including feasibility, appropriateness, usefulness, and ease of use. This issue arises due to many students' lack of understanding and inability to distinguish between verbal bullying behavior and joking. The study employs a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE development model implemented in group guidance services. The media were evaluated by four validators consisting of subject-matter experts and media experts. Data were analyzed using a Likert scale. The results indicate that the media validly meet all four accessibility aspects—feasibility, appropriateness, usefulness, and ease of use—based on evaluations from the four validators. Therefore, the ludity game media (*Ludo Solidity*) is proven to be valid and capable of reducing verbal bullying behavior among vocational high school students. It is recommended that future researchers test the *Ludo Solidity* game on a broader scale.

Keywords: Guidance and Counseling Media, Verbal Bullying, Vocational High School Students

PENDAHULUAN

Pada masa ini, Indonesia masih sering menghadapi permasalahan social yang kompleks, khususnya pada kasus *bullying* atau bisa juga disebut perundungan. *Bullying* banyak terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga pada lingkungan sekitar dan di media sosial.(Rachmawati et al., 2024) Bentuk

perundungan yang terjadi kerap kali melibatkan kekerasan pada fisik, verbal, maupun psikologis hal ini akan berdampak negative bagi korban secara jangka panjang baik itu dari segi emosional maupun mental. Menurut (R.N, 2024) Sebagaimana diumumkan oleh Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), kasus perundungan di Indonesia terus meningkat setiap tahunnya, Berdasarkan data

yang tercatat pada tahun 2023 sebanyak 130 kasus kekerasan fisik/ psikis yang terjadi pada anak-anak sedangkan pada tahun 2024 tercatat sebanyak 240 kasus. Hal ini menunjukkan bahwa kesadaran masyarakat Indonesia terkait pentingnya menciptakan lingkungan yang aman bagi anak masih tergolong rendah. Fenomena ini memperlihatkan bahwa perundungan bukan hanya sekedar masalah bagi individu yang dialami oleh anak-anak saja, melainkan juga permasalahan social yang kompleks. Oleh karena itu, semestinya kasus perundungan/*bullying* mendapatkan perhatian, dukungan serta kerja sama dari berbagai pihak (Nurfaizah, 2025).

Bullying berdampak pada penurunan motivasi belajar serta prestasi pada akademik (Olweus, 1994). Korban *bullying* juga sering kali mengalami trauma, kecemasan yang berlebihan, dan depresi. Tak hanya itu saja, perundungan juga berdampak pada aspek lain seperti menurunnya prestasi akademik korban akibat dari rasa takut yang berlebihan dan tidak merasa aman dan nyaman di sekolah. Harefa dan Rozali dalam (Fariz Ilma et al., 2023) *Bullying* tak hanya berdampak pada korban saja, melainkan pelaku juga mendapat dampaknya, pelaku *bullying* mempunyai resiko mengalami gangguan dalam bersosialisasi dalam masyarakat, seperti kesulitan dalam membangun hubungan yang sehat dan memiliki kecenderungan untuk terlibat dalam tindak kekerasan (Nur et al., 2022)

Salah satu tantangan dalam mengatasi permasalahan *Bullying* yaitu rendahnya tingkat kesadaran masyarakat pada dampak jangka panjang yang ditimbulkan oleh perilaku ini (Ikzaaz Abdallah et al., n.d.). Serta kurangnya perhatian dan pengawasan terhadap tindak *bullying* baik dari lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat sekitar. Akibat dari kurangnya tindakan yang cepat dan tegas sering kali membuat kasus *bullying* terus menerus terulang, dan tidak jarang dianggap sepele atau bagian dari bercandaan yang wajar (Nuri Laily fajriyanti & Safika Aisyah Putri, 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan kolaborasi yang lebih kuat antara lembaga pendidikan dan komunitas dalam menciptakan suasana yang aman dan nyaman serta terhindar dari tindakan perundungan. Salah satu tindakan yang bisa dilakukan untuk menciptakan lingkungan yang bebas dari perundungan adalah dengan mengembangkan media BK edukatif yang berfungsi sebagai sarana dan prasarana dalam meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat

tentang bahaya tindak perundungan (Mahaly et al., 2025)

Segala upaya telah dilakukan pemerintah dalam mengatasi permasalahan perundungan yang ada di Indonesia. Pemerintah telah menerbitkan regulasi hukum dan kebijakan anti-*bullying* seperti dalam Permendikbud nomor 46 tahun 2023 mengenai pencegahan dan penanganan tindakan kekerasan di lingkungan pendidikan sebagai wujud ketegasan pemerintah dalam menanggapi banyaknya kasus *bullying* yang terjadi di Indonesia (Pendidikan & Teknologi, n.d.)

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan pada tanggal 17 November 2025 yang dilakukan di sekolah SMK PGRI 1 Gresik ditemukan bahwasanya siswa masih belum mengetahui cara membedakan antara *bullying* verbal dan candaan semata. Oleh karena itu, Sedikitnya informasi mengenai jenis *bullying* terkhusus *bullying* verbal membuat siswa tidak bisa membedakan hal tersebut (Pratiwi et al., 2021) Sekolah perlu melakukan tindakan pencegahan agar kasus seperti ini sebagai langkah menanamkan sifat anti-*bullying* pada siswa. Belum adanya media BK terkhusus mengenai *bullying* verbal di sekolah mengakibatkan siswa melakukan tindak *bullying* yang tidak mereka ketahui seperti menghina, mengucilkan, serta mempermalukan anak tanpa menyadari bahwa tindakan tersebut dapat memberikan dampak jangka panjang yang bersifat negative pada korbannya (Marzuqi Tahir, 2024). Maka dari itu melihat cukup tingginya perilaku *bullying* yang ada pada sekolah, peneliti dan guru bimbingan konseling sepakat untuk mengembangkan media permainan yang dimodifikasi untuk memuat informasi, cara menghadapi, serta dampak yang akan terjadi apabila seseorang melakukan tindak *bullying*. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada guru BK diketahui belum adanya media khusus dengan tema *bullying* yang dapat menjadi akses informasi secara lengkap dan mudah dipahami di lingkungan sekolah. Sedangkan saat ini banyak media yang dapat menjadi sarana informasi salah satunya berupa media permainan edukasi yang dapat digunakan dalam upaya mengurangi kasus *bullying* di sekolah.

Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan yang dapat memicu pemikiran, perasaan, perhatian, serta dorongan bagi siswa dalam proses belajar (Miarso dalam Nursalim, 2013). Salah satu

manfaat media BK yaitu untuk memunculkan gairah dan minat peserta didik dalam berinteraksi baik antar peserta didik maupun guru bk (Nursalim, 2013). Sedangkan media bk tidak hanya digunakan sebagai alat hiburan saja melainkan didalamnya harus mengandung informasi atau pesan mengenai tema layanan (Fauziah et al., 2023) berpendapat bahwa sarana permainan ludo dapat mengembangkan pemahaman mengenai *bullying* pada remaja. Oleh karena itu, pakar melakukan upaya dengan meningkatkan media modifikasi permainan LUDO SOLIDITY (Ludity) dengan maksud agar siswa bisa mengetahui tindakan *bullying* verbal.

Melalui permainan Ludity yang bertema *bullying* diharapkan siswa dapat mengetahui serta menyadari akan bahaya *bullying* serta dampak jangka panjang yang akan ditimbulkan (Kartika et al., 2024). Ketika siswa telah mengetahui tentang *bullying* diharapkan dapat menghindari perilaku tersebut, serta dapat mengambil sikap yang benar ketika terjadi perundungan.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) (Anafi et al., 2021), serta evaluasi (evaluation). Untuk memenuhi aspekibilitas produk diperlukan uji ahli materi dan uji ahli media serta uji T-test one sample. Uji T-test one sample ditujukan pada peserta didik guna mengetahui penurunan perilaku dengan prosedur sebagai berikut :

1. Peneliti memberi uji pre-test kepada 8 orang siswa sebelum diberikan media.
2. Peneliti memberi arahan kepada siswa tata cara serta aturan bermain media Ludo Solidity
3. Peneliti mengawasi proses bermain siswa untuk memastikan siswa bermain sesuai dengan aturan
4. Siswa diperkenankan untuk memberikan tanggapan secara langsung tentang kesan dalam proses permainan
5. Peneliti memberi uji post-test kepada 8 orang siswa setelah diberlakukan media

Subjek uji coba yang ditetapkan yakni siswa kelas X SMK PGRI 1 Gresik. Kemudian, diperoleh hasil kuantitatif serta kualitatif yang didapat melalui instrument berupa skala perilaku dengan tingkat kategorisasi tertinggi hingga terendah yakni 56-51.

Teknik analisis data kuantitatif didapat dengan mengukur uji validasi materi dan media yang dilakukan oleh 4 ahli. kemudian dianalisis menggunakan pengukuran skala likert dengan skala interpretasi kriteria yang ditentukan yakni :

Tabel 1. 1 Skala Interpretasi Kriteria

Interval	Kategori
0-20%	Sangat kurang layak
21-40%	Kurang layak
41-60%	Cukup layak
61-80%	Layak
81-100%	Sangat layak

Media akan dinilai memenuhi kriteria aspekibilitas apabila memenuhi kategori minimal "Cukup Layak" (El-Adly & Arianingsih, 2022)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan yang dilakukan menghasilkan media BK yang interaktif untuk menurunkan perilaku bullying verbal sebagai bentuk program anti-bullying pada SMK PGRI Gresik tepatnya pada siswa kelas 10 yang valid dan praktis. Proses pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Adapun prosedur yang diterapkan yakni :

1. Analisis

Tahap analisis merupakan tahapan awal dari pengembangan produk media bk. Pada tahapan ini kegiatan analisis yang dilakukan yakni 1.) analisis media bk anti-bullying sekolah, 2.) analisis kasus bullying verbal yang pernah terjadi di sekolah, 3.) analisis intervensi sekolah pada tindakan bullying verbal. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tahapan ini dengan guru BK, pihak sekolah sangat memperhatikan kasus perilaku *bullying* verbal dengan cara memperkenalkan jenis *bullying* serta dampak yang dialami korban pada awal semester akademik sehingga sangat jarang ada siswa yang melapor mengenai perilaku tersebut, namun meski begitu terkadang masih ada siswa yang meremehkan dan menganggap perilaku *bullying* verbal sebagai bahan candaan, meskipun pihak sekolah sudah menegur siswa yang melakukan perilaku tersebut, tetap saja masih banyak siswa yang melakukan tindakan *bullying* verbal terbukti dengan masih ada siswa yang melakukan tindakan *cat-calling* pada saat observasi berlangsung.

2. Desain

Setelah melakukan analisis media bk, intervensi sekolah serta form kasus bullying verbal. Maka dilakukan pengumpulan data berupa kompetensi yang nantinya akan dirumuskan menjadi indikator media. Setelah itu maka

dikumpulkan materi yang sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai dan karakter murid. Setelah dilakukan pengumpulan data, selanjutnya membuat rancangan pada media bk berbentuk permainan modifikasi ludo yang berisi 2 macam kartu. Dalam konten kartu terdapat komponen materi yang berisi sesuai dengan kebutuhan murid, materi tersebut disesuaikan dengan bahasa yang dapat dipahami oleh murid agar layak untuk digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan dan konseling. Setelah menentukan materi, selanjutnya membuat desain pada papan permainan, kartu, dadu serta pion yang akan melengkapi media permainan ludo solidity.

3. Pengembangan

Dalam tahapan ini produk akan dikembangkan menjadi produk yang sesungguhnya, sesuai dengan rancangan serta masukan dari ahli Tahap ini menghasilkan produk media permainan yang akan digunakan sebagai alat bantu layanan bimbingan kelompok. Adapun komponen media yang dikembangkan yakni :

1. Papan permainan

Dalam permainan modifikasi ini terdapat 4 buah lingkaran besar yang berada dipojok dengan warna yang berbeda-beda (merah, kuning, biru dan hijau), kemudian pada tengah papan terdapat lingkaran berukuran sedang dan kecil dengan warna yang berbeda pula, lingkaran yang berukuran sedang merupakan rumah akhir atau titik akhir dari jalur, sedangkan lingkaran yang lebih kecil dan berjumlah banyak yakni jalur dari pion-pion yang terdapat pada permainan

2. Pion

Tampilan awal pada pion yakni berbentuk bulat pipih dengan warna yang berbeda namun gambar sama, yakni berwarna merah, kuning, hijau, biru. *Design* awal pada pion ini menggunakan aplikasi canva

3. Dadu

Tampilan awal dadu yang akan digunakan pada permainan ini yakni dadu pada umumnya dengan panjang dan lebar 2,5cmx2,5cm. bahan yang digunakan untuk desain dadu yakni bahan plastik yang ringan namun masih berbobot untuk digunakan. dadu yang digunakan memiliki 6 sisi dengan perwakilan nomor/symbol yang berbeda

4. Kartu informasi dan pertanyaan

Tampilan awal kartu informasi dan kartu mari berpikir dirancang menggunakan aplikasi canva.

Kartu ini digunakan oleh siswa apabila siswa menginjak/mendapat lingkaran berbentuk bintang dan tanda tanya. Didalam kartu ini berisi materi mengenai bullying verbal, dampak bullying verbal dan bagaimana cara menanggapi bullying verbal

Setelah mendesain produk kemudian produk akan dilakukan validasi materi dan media. Produk di uji 1 kali dengan 2 validator uji materi dan 2 validator uji media. Adapun penilaian dari uji validasi materi dan media disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 1. 2 Hasil uji materi

NO.	Nama Ahli	Aspek	Total skor	Persentase (%)	Kategori
1.	Dr. Denok Setiawati, M.Pd.	Kegunaan	34	94%	Sangat Layak
		Ketepatan	20	100%	Sangat Layak
		Total keseluruhan	54	96%	Sangat Layak
2.	Dr. Devi Ratnasari, M.Pd	Kegunaan	34	94%	Sangat Layak
		Ketepatan	19	95%	Sangat Layak
		Total keseluruhan	53	88%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil validasi materi ahli pertama memperoleh nilai 54 dari 56 (skor maksimal) dengan presentase 96% yang berarti berada pada kategori sangat layak atau valid. Sedangkan pada ahli kedua memperoleh nilai 53 dari 56 (skor maksimal) dengan presentasi 88% yang berarti berada pada kategori sangat layak atau valid. Hal ini dapat disimpulkan bahwa validator menganggap permainan modifikasi ludo solidity sudah layak untuk digunakan.

Tabel 1. 3 Hasil uji media

NO.	Nama Ahli	Aspek	Total skor	Persentase (%)	Kategori
1.	Restu Dwi Ariyanto, M.Pd	Kemudahan	41	78,8%	Layak
		Kelayakan	22	78%	Layak
		Ketepatan	30	75%	Layak
2.	Dr. Devi Ratnasari, M.Pd Mila Yunita, M.Pd	Total keseluruhan	96	77%	Layak
		Kemudahan	47	90,3%	Sangat Layak
		Kelayakan	25	80%	Layak

Berdasarkan tabel hasil validasi media pada ahli pertama mendapatkan skor 96 dengan presentase 77,4% yang berada pada kategori layak. Sedangkan pada ahli kedua mendapatkan skor 101 dengan presentase 81,4% yang berada pada kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa kedua validator setuju apabila produk sudah valid. Berdasarkan hasil dari uji validasi ahli media dan ahli materi dapat ditarik kesimpulan bahwa semua validator menyatakan media sudah layak untuk diterapkan

4. Implementasi

Setelah mengembangkan produk dan melakukan uji validasi produk selanjutnya yakni tahap implementasi. Pada tahapan implementasi ini dilakukan layanan bimbingan kelompok untuk menerapkan media permainan ludity (*Ludo Solidity*). Penerapan media permainan ludity (*Ludo Solidity*) dilakukan dengan siswa SMK PGRI 1 Gresik yang memiliki perilaku *bullying* verbal yang tinggi.

Kegiatan awal pada tahapan ini yakni melakukan uji pre-test terlebih dahulu dengan menggunakan instrument perilaku *bullying* verbal pada siswa kelas 10 SMK. Pengambilan data uji pre-test ini dilakukan pada tanggal 19 November 2025 yang bertempat pada kelas siswa kelas 10 TK 1 dan siswa kelas 10 TK 2. Jumlah siswa yang mengikuti uji pre-test yakni sebanyak 69 siswa. Kemudian dari kedua kelas tersebut di ambil sebanyak 8 siswa yang memiliki data skor perilaku yang paling tinggi. Setelah memilih 8 siswa dengan skor perilaku paling tinggi kemudian dilaksanakan penerapan produk dengan bimbingan kelompok selama 1 jam pelajaran (45 menit) dengan 1x pertemuan.

Durasi permainan pada media ludity (*Ludo Solidity*) sesuai dengan durasi layanan bimbingan dan kemampuan pemahaman materi siswa. Durasi permainan yang sesuai akan membuat siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan, jika durasi bimbingan terlalu lama maka akan membuat suasana layanan tidak kondusif karena siswa akan mengalami kelelahan dan tidak akan memungkinkan terjadinya diskusi (Hasri, 2023). Apabila konselor mengalami kelelahan emosional dikarenakan lamanya durasi layanan konseling, hal ini akan berdampak pada kinerja konselor dalam melaksanakan tugasnya (Maya Ningrat et al., 2023). Dalam Permendikbud Nomor 111 Tahun 2014 menyatakan bahwa bimbingan kelompok dilaksanakan baik siswa datang dengan sendiri maupun dipanggil memerlukan durasi 45 menit untuk SMK dengan 1 pertemuan, dan 20-39 menit dengan 2 pertemuan atau 2

kelompok yang setara dengan 2 jam pelajaran (Permendikbud, 2014).

5. Evaluasi

Setelah melakukan tahap implementasi, selanjutnya yakni tahap evaluasi proses dan hasil. Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis respon siswa terhadap permainan modifikasi ludity (*Ludo Solidity*) dengan menggunakan instrumen evaluasi hasil. Setelah itu dilakukan uji perbandingan hasil pre-test dan post-test

Hasil total skor yang diperoleh siswa setelah mengikuti layanan dan diberikan treatment yakni memainkan permainan LUDITY siswa menunjukkan respon positif dengan menerapkan informasi yang tertera pada konten kartu informasi. Setelah diberikan layanan, siswa diberikan uji post test menggunakan angket yang sama seperti uji pre-test, untuk mengetahui apakah ada perubahan yang signifikan setelah diberikan layanan. Uji ini dilakukan dengan menggunakan uji T-test *one sample* yang berpasangan dengan bantuan aplikasi SPSS untuk mengetahui apakah ada penurunan setelah media di berlakukan. Adapun nilai T-test tersebut dapat dilihat sebagai berikut :

Paired Samples Test									
Pair 1	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
				Lower	Upper				
pretest - posttest	10,000	2,390	,845	8,002	11,998	11,832	7	,000	

Gambar 1. 1 Hasil T-test one sample

Perhitungan uji T-test menunjukkan pada output pair 1 diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,005, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata perilaku *bullying* verbal siswa untuk hasil Pre-test dan Post-test. Didukung dengan tabel yang menunjukkan hasil mean pada pre-test dengan skor 54,25 sedangkan hasil mean pada Post-test 44,25. hal ini menunjukkan adanya perubahan signifikan antara uji pre-test dan uji post-test. Hal ini dapat disimpulkan bahwa permainan LUDITY dapat menurunkan perilaku *bullying* verbal siswa SMK.

Media berarti pemanfaatan secara maksimal semua komponen system dan sumber layanan untuk mencapai tujuan layanan. Namun perlu disadari bahwa tidak ada media layanan yang sepenuhnya sempurna, setiap media selalu memiliki kekurangan dan kelebihan. Adapun kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada media permainan LUDITY yakni :

Kelebihan dari permainan LUDITY yakni LUDITY dirancang khusus sehingga dapat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok, LUDITY sangat sesuai dengan karakteristik layanan yang menekankan interaksi

dan diskusi kelompok. Dua jenis kartu yang terdapat pada permainan membantu siswa memahami *bullying* verbal secara komprehensif. Kartu informasi memberikan pemahaman konseptual yakni dampak, situasi, serta perasaan korban dan pelaku. Sedangkan kartu pertanyaan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan reflektif terhadap situasi *bullying* verbal yang mungkin mereka hadapi dimasa depan. Oleh karena itu, *LUDITY* dapat mendorong empati serta kesadaran sosial masing-masing siswa. Tidak hanya memahami konsep, siswa juga diajak untuk memahami perasaan serta dampak yang diberikan pada pelaku serta korban *bullying* verbal.

Kekurangan dari permainan *LUDITY* yakni media hanya dapat dimainkan oleh 2-4 orang siswa dalam satu sesi permainan. Hal ini menjadi keterbatasan media apabila layanan bimbingan kelompok dilaksanakan lebih dari 4 orang siswa, sehingga dibutuhkan pembagian kelompok kecil kembali. Keberhasilan penggunaan media ini bergantung pada peran guru BK, apabila guru BK kurang aktif atau kurang terampil dalam menguasai materi layanan, maka memungkinkan tidak tercapainya tujuan layanan. Permainan ini juga belum sepenuhnya mengakomodasi perbedaan karakter siswa, tidak semua siswa nyaman dalam mengungkapkan pendapat atau perasaannya dalam situasi kelompok sehingga siswa yang cenderung pasif atau tertutup kurang terlibat secara aktif sehingga pemanfaatan media kurang merata. Permainan *LUDITY* hanya berfokus pada perilaku *bullying* verbal yang ada pada siswa, sehingga tidak mencakup bentuk perilaku *bullying* lainnya seperti fisik dan psikologis.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil uraian penelitian dan pembahasan yang dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa pertama, media permainan ludity (*Ludo Solidity*) terbukti secara valid dan sangat layak untuk diterapkan serta memenuhi ke-empat aspek aksesibilitas yang meliputi kelayakan, ketepatan, kegunaan, seta kemudahan dari para validator. Kedua, media permainan ludity (*Ludo Solidity*) terbukti dapat menurunkan perilaku *bullying* secara verbal siswa SMK.

Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian, maka dapat diajukan beberapa saran. Bagi pihak sekolah, diharapkan dapat memanfaatkan media permainan ludity (*Ludo Solidity*) sebagai alternatif media dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah, khususnya dalam upaya pencegahan dan penanganan perilaku *bullying* verbal pada siswa. Penggunaan media permainan

ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta menciptakan suasana layanan yang lebih menarik dan efektif. Selanjutnya, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji keefektifan media permainan ludity (*Ludo Solidity*) dalam menurunkan perilaku *bullying* verbal siswa SMK dengan melibatkan jumlah sampel dan populasi yang lebih luas, sehingga hasil penelitian yang diperoleh dapat digeneralisasikan secara lebih menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3d. *Jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*, 9(4).
- Dibyo Wiyono, B. (2015). Keefektifan Solution-Focused Brief Group Counseling untuk Meningkatkan Motivasi Berprestasi Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Konseling Indonesia*, 1(1), 29–37. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/JKI>
- El-Adly, A., & Arianingsih, A. (2022). A El-Aldy & A Arianingsih Tanggapan Responden Terhadap Media Pembelajaran Game Kanji Tabi. *Mahadaya*, 2(1).
- Fariz Ilma, Darmayanti Aprian, & Atikah Cucu. (2023). Kajian Literature: Pengaruh Bullying Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Journal Of Education Research*, 4.
- Fauziah, Rochani, & Handoyo Alfiandy. (2023, June 28). Pengembangan Media Permainan Ludo Bullying Untuk Meningkatkan Pemahaman Bullying Pada Remaja. *Diversity Guidance And Counseling Journal*, 1(1), 13–33.
- Hasri, U. (2023). Kejenuhan Belajar Siswa Kelas Xi Ipa Dan Penanganannya (Studi Kasus Di Sman 1 Sidrap).
- Ikzaaz Abdallah, R., Ramadhan, R., Ananda Gibran, R., Nabilla, A., Nurhasanah, H., Hendarwi, R., Siti Sandiah, R., Putri Adelita, N., & Lintang Pramudya, A. (N.D.). *Peran Masyarakat Terhadap Pencegahan Dan Penanggulangan Bullying Pada Anak Ditinjau Dari Sosiologi Hukum (Studi Kasus Kasus Bullying Remaja Perempuan Di Batam)*.
- Kartika, R. A., Dekawaty, A., & Suzanna, S. (2024). The Influence Of Health The Education Using The Ludo Game On Teenagers' Knowledge About Bullying At Sma Muhammadiyah 3 Palembang. *Masker Medika*, 12(2), 447–456. <https://doi.org/10.52523/Maskermedika.V12i2.657>
- Mahaly, S., Ellis, R., Diana Lating, A., & Janah Galib, I. (2025). *Gerakan Kampanye Stop Bullying: Pencegahan Dan Penanganan Bullying Di Man 1 Maluku Tengah*. 2(4). <https://doi.org/10.37905/Jrpi.V2i4.34431>
- Marzuqi Tahir. (2024). *Strategi Guru Madrasah Dalam Mengatasi Perilaku Bullying Di Madrasah Tsanawiyah (Mts) Pondok Pesantren Al-Urwatul Wutsqaa (Ppuw) Benteng*.

- Maya Ningrat, Nadia Aulia Nadhirah, & Nandang Budiman. (2023). Bagaimana Dampak Burnout pada Kinerja Konselor: Ditinjau dari Kode Etik Profesi. *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 4(2), 52–65. <https://doi.org/10.19105/ec.v4i2.9289>
- Nur, S., Lusiana, E., & Arifin, S. (2022). Dampak Bullying Terhadap Kepribadian Dan Pendidikan Seorang Anak. *Pondok Jurnal*, 10.
- Nurfaizah, R. (2025). Studi Kasus Penanganan Masalah Perundungan (Bullying) Di Sekolah Dan Peran Guru Sebagai Agen Psikososial. In *Maliki Interdisciplinary Journal (Mij) Eissn* (Vol. 3). [Http://Urj.Uin-Malang.Ac.Id/Index.Php/Mij/Index](http://Urj.Uin-Malang.Ac.Id/Index.Php/Mij/Index)
- Nuri Laily Fajriyanti, & Safika Aisyah Putri. (2025). Upaya Mengatasi Bullying Serta Apa Peran Guru Dalam Perilaku Bullying Di Sekolah Dasar (Sd). *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 211–222. <https://doi.org/10.61722/Jirs.V2i1.3637>
- Olweus, D. (1994). Bullying At School: Basic Facts And Effects Of A School Based Intervention Program. *Journal Of Child Psychology And Psychiatry*, 35(7), 1171–1190. <https://doi.org/10.1111/J.1469-7610.1994.tb01229.x>
- Pendidikan, M., & Teknologi, D. (N.D.). *Setkab: Memerlukan Persetujuan Presiden Salinan*.
- Pratiwi, I., Tri Utami, G., & Keperawatan Universitas Riau, F. (2021). Gambaran Perilaku Bullying Verbal Pada Siswa Sekolah Dasar : Literature Review. *Jkep*, 6(1).
- Rachmawati, D., Sunan, U., & Surabaya, A. (2024). Bullying Dan Dampak Jangka Panjang: Koneksi Dengan Kekerasan Dan Kriminalitas Di Sekolah. In *Joies: Journal Of Islamic Education Studies* (Vol. 9, Number 1).

