

## UPAYA PENCEGAHAN BULLYING DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KOMUNIKATIF “GAMES CARD CASE”

<sup>1</sup>Antonia Zukhruf Kama Duta Aprilia, <sup>2</sup>Denok Setiawati, <sup>3</sup>Koes Widjanarko

<sup>1,2,3</sup>Universitas Negeri Surabaya

[antoniazukhruf@gmail.com](mailto:antoniazukhruf@gmail.com)

---

**Abstract:** *This research was conducted to see whether students' career planning could be improved through classical guidance using picture-arranging game media for class X students in Senior High School (SMA). The research method used is Class Action Research (PTK). This research has 4 stages, namely planning, action, observation and reflection. This research was carried out in 2 cycles which showed that the results showed an increase in students' career planning through classical guidance services with the media of picture arranging games, which in the first cycle had an average of 52.5% with a moderate increase of 37, so that in the second cycle there was an increase of 89. 5%. Therefore, it can be concluded that this class action research can be said to be successful.*

**Keywords:** *bullying prevention, communicative game, games card case.*

**Abstrak:** Tingginya angka kasus *bullying* di sekolah menjadi catatan merah dalam rapor pendidikan kita. Hal ini memiliki urgensi untuk segera ditangani karena besarnya dampak negatif yang ditimbulkan oleh perilaku ini. Salah satu upaya dalam pencegahan dan penanganan *bullying* adalah melalui pendidikan. Pendidikan sebagai upaya pencegahan *bullying* dapat dioptimalkan dengan menggunakan variasi permainan komunikasi *Games Card Case*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas penggunaan permainan komunikatif *Games Card Case* dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai *bullying*. Metode penelitian yang digunakan dalam PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dapat terlihat bahwa permainan komunikatif *Games Card Case* mempermudah peserta didik dalam memahami *bullying*. Dengan kata lain, permainan ini efektif digunakan sebagai upaya meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai *bullying* yang dibuktikan dengan hasil analisis nilai pretest dan post-test serta observasi dan wawancara.

**Kata kunci:** Pencegahan *bullying*, permainan komunikatif, *games card case*

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah serangkaian proses yang direncanakan secara sadar yang bertujuan untuk mewujudkan proses pembelajaran dengan suasana belajar yang baik dengan tujuan untuk meoptimalkan motivasi dan potensi peserta didik (Purwaningsih, 2022). Pendidikan berperan dalam membimbing seseorang untuk kemudian bisa hidup secara mandiri dengan

memiliki kemampuan sosial yang baik. Pendidikan di Indonesia sendiri terus mengalami perkembangan yang signifikan, mulai dari perkembangan kurikulum, metode pembelajaran, strategi dan pendekatan pembelajaran, hingga pengembangan sumber daya kependidikan. Meskipun begitu, kenyataan di lapangan masih ada beberapa hal yang menjadi problematika pendidikan kita

salah satunya yang berhubungan dengan fenomena *bullying* atau perundungan di kalangan peserta didik atau remaja sekolah. *Bullying* sendiri diartikan sebagai suatu tindakan yang sifatnya disengaja dan agresif yang dilakukan oleh seseorang atau kelompok keadaa korbannya secara terus menerus dan kontinyu dimana korban ini tidak memiliki kemampuan atau daya untuk dapat membela dirinya sendiri (Olweus, 1993 dalam Setiawan dkk, 2024). Fenomena *bullying* di lingkungan sekolah yang terjadi pada siswa terus menunjukkan adanya peningkatan. Menurut data yang dirilis oleh *Program for International Students Assessment (PISA)* tahun 2018, Indonesia menjadi negara dengan peringkat kelima dengan kasus *bullying* tertinggi di dunia (Makkatenni dkk, 2021). Lebih lanjut, KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) pada tahun 2020 menyatakan bahwa kasus *bullying* di sekolah terus mengalami peningkatan. Kasus yang tercatat selama tahun 2011 hingga 2020 mencapai angka 37.381 laporan dimana KPAI juga menambahkan bahwa angka ini tentunya hanya angka yang terlihat karena dilaporkan, sedangkan kasus *bullying* yang tidak dilaporkan pastinya masih banyak.

*Bullying* menjadi hal yang perlu untuk ditindaklanjuti karena hal ini secara jelas memberikan dampak yang buruk terhadap kondisi fisik, psikologis dan sosial korban *bullying*. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Uba et al (2010) dan Dwipayanti dan Indrawati (2014), siswa yang mengalami *bullying* di sekolah cenderung mengalami

penurunan prestasi belajar, berkurangnya keterampilan sosial seperti kurang bisa bergaul, kecemasan berlebih, depresi, hingga berdampak terhadap kondisi kesehatan fisiknya. Selain itu, perilaku *bullying* oleh pelaku juga memberikan dampak negatif pada pelaku itu sendiri seperti semakin tingginya agresifitas (Evans, 2019) sehingga dipandang negatif oleh teman sebayanya, menurunnya empati, meningkatkan perilaku anti-sosial, serta memiliki potensi untuk mengalami masalah mental (Makkatenni dkk, 2021).

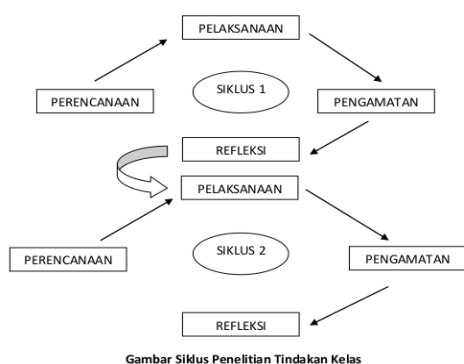
Melihat besarnya permasalahan yang ditimbulkan oleh perilaku *bullying* bagi seseorang, maka perlu adanya urgensi penanggulangan fenomena *bullying* di sekolah salah satunya melalui edukasi, komunikasi, informasi serta integrasi pendidikan *anti bullying* di pembelajaran sekolah. Salah satu cara pendidikan *anti bullying* bagi peserta didik adalah melalui pemberian layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan inovasi media yang menarik dan menyenangkan seperti *games*.

Banyak penelitian terdahulu yang menemukan bahwa pendekatan pencegahan perilaku *bullying* melalui pendidikan di sekolah dapat dioptimalisasi dengan menggunakan penyuluhan, animasi, poster, lagu hingga permainan dengan berbantuan media inovatif. *Games Card Case* merupakan salah satu pendekatan layanan *anti bullying* yang komunikatif dengan memanfaatkan media yang menyenangkan/permainan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *Games Card Case* sebagai sarana dalam mengupayakan pencegahan *bullying* di SMA Negeri 11 Surabaya.

## METODE

Penelitian ini dilaksanakan selama Bulan Juli 2024 di SMAN 11 Surabaya dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif yang terdiri atas 2 Siklus pemberian layanan. Masing-masing siklus terdiri atas beberapa tahapan meliputi tahapan *plan, act & observe*, dan *reflection* (Kemmis & Taggard dalam Machali, 2022). Perlakuan ataupun tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan implementasi penggunaan “Games Card Case”. Populasi penelitian meliputi seluruh siswa kelas X-6 SMAN 11 Surabaya yang berjumlah 35 siswa.



**Gambar 1 Desain PTK Kemmis dan MC.**

### Tagart

Data yang didapatkan dalam penelitian ini akan disajikan dalam bentuk deskripsi analisis dengan tujuan untuk memberikan gambaran berupa analisa dan

makna peristiwa atau fenomena yang terjadi dengan berlandaskan pada teori yang relevan dan berkaitan (Utami dkk, 2021) . Teknik pengumpulan data penelitian memakai teknik dokumentasi serta observasi langsung kegiatan guru dan peserta didik, lembar observasi peserta didik, lembar asesmen (*pretest* dan *postest*), serta wawancara dengan guru sekolah dan peserta didik secara langsung. Teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil penelitian yang mana prosesnya melibatkan pemilahan, penyederhanaan, pengelompokan, pemfokusan, pengorganisasian, serta pembuatan kesimpulan (Kurniasih dkk, 2021). Adapun beberapa data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah analisis hasil observasi dan wawancara, serta analisis hasil asesmen.

## HASIL

### SIKLUS I

Kegiatan yang dilakukan pada siklus 1 adalah observasi kelas yang dilanjut dengan bimbingan klasikal dengan implementasi penggunaan *Games Card Case*.

#### 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan di siklus 1 ini, peneliti melakukan perancangan modul ajar, pembuatan lembar asesmen (*pre-test* dan *post-test*), lembar refleksi, lembar observasi peserta didik, lembar wawancara, serta pembuatan media *games card case*.

#### 2. Pelaksanaan/Tindakan

Siklus 1 dilaksanakan sesuai dengan modul layanan yang telah dibuat sebelumnya

dimana kegiatan layanan terdiri atas kegiatan pembuka, inti dan penutup. Pada pelaksanaan bimbingan klasikal pada siklus 1 ini peserta didik awalnya diberikan lembar *pre-test* untuk melihat pengetahuan awal mereka mengenai macam-macam *bullying*, jenis tindakan *bullying*, dampak *bullying*, kasus mengenai *bullying*. Setelah itu, guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan komunikatif yang sudah dipersiapkan sebelumnya yakni *Games Card Case* dimana permainan ini menggunakan kartu berpasangan sebanyak 40 kartu. Dimana 20 kartunya berisi soal dan studi kasus mengenai *bullying*, dan 20 kartu sisanya merupakan jawaban/pasangan yang berkesinambungan dari kartu yang lain. Guru akan memandu permainan dengan mengintruksikan penyebaran kartu secara acak, kemudian peserta didik akan kartu yang didapatkan untuk kemudian saling mencari pasangan dari kartu yang mereka miliki. Pemberian layanan berlangsung selama 1 jp (jam pelajaran) dimana selama pemberian layanan guru (peneliti) akan mengobservasi kegiatan belajar peserta didik, melakukan wawancara sederhana dengan peserta didik, serta di akhir sesi bimbingan klasikal guru akan memberikan *post-test* untuk melihat hasil pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan serta mengisi lembar refleksi.

### 3. Observasi

Berdasarkan pelaksanaan pemberian layanan di siklus 1, peserta didik terlihat antusias

terhadap materi yang disampaikan mengingat bimbingan klasikal ini menggunakan pendekatan inovatif berupa penggunaan permainan komunikatif *Games Card Case*. Dari keseluruhan peserta didik, ada total 33 peserta didik yang mengikuti bimbingan klasikal di siklus 1 (2 orang tidak hadir ke sekolah). Peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan peserta didik terkait pengetahuannya tentang *bullying*.

P: “Apakah kamu tahu kalau bercandaan tentang fisik itu merupakan bentuk *bullying*?”

S: “emm... sebelumnya saya pikir itu (lelucon tentang fisik) tuh kaya cuman buat guyonan aja gitu... terus ternyata dari permainan ini aku tuh baru tau kalau itu termasuk perbuatan *bullying* juga”

Hasil wawancara lain:

P: “Gimana pemahaman kamu tentang *bullying* setelah melakukan permainan ini?”

S: “permainannya seru sih, bikin kita gerak buat cari pasangan kartu kita. Terus dari sini tuh aku baru tau kalau *bullying* tuh bukan cuman mukulin temen tapi juga ada jenis *bullying* lain yang ternyata tanpa nyakitin fisik orang tuh udah termasuk ngebully.”

Keterangan:

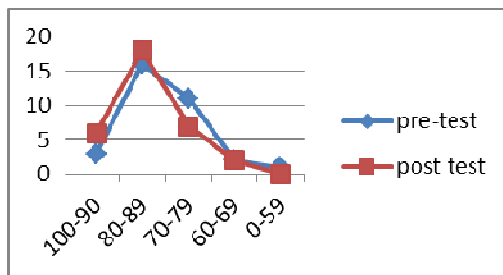
P: Peneliti (guru)

S: Siswa

Adapun hasil *pre-test* dan *post-test* pada siklus 1 ini adalah:

**Tabel 1. Pre-test, Post-test Siklus 1**  
**Peserta didik Kelas X-6 SMAN 11**  
**Surabaya**

	100-90	80-89	70-79	60-69	0-59
<i>Pre-test</i>	9,1%	48,4%	33,3%	6,1%	3,1%
<i>Post-test</i>	18,1%	54,5%	21,2%	6,2%	0%



**Grafik 1. Perbandingan nilai pre-test dan post-test peserta didik berdasarkan jumlah siswa.**

#### 4. Refleksi

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan bimbingan klasikal yang dilaksanakan pada siklus 1 ini adalah bertujuan untuk memberi pemahaman kepada peserta didik mengenai macam-macam *bullying*, jenis tindakan *bullying*, dampak *bullying*, serta kasus mengenai *bullying* sudah hampir tercapai semua. Melalui hal ini dapat dilihat bahwa pendekatan layanan dengan strategi permainan komunikatif dan edukatif seperti *Games Card Case* memberikan dampak yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap *bullying*. Adapun hal yang perlu diperbaiki dalam pemberian layanan bimbingan klasikal siklus kedua adalah perbaikan alur layanan dalam modul agar lebih sesuai dengan

karakteristik peserta didik X-6, menyiapkan kartu *Games Card Case* yang lebih variatif dan menarik, serta mengoptimalkan komunikasi dengan peserta didik terkait pengalaman dan pemahamannya terhadap materi layana dan implikasinya di kehidupan sehari-hari.

## SIKLUS II

Adapun pelaksanaan siklus II dilakukan sesuai dengan tahap-tahap PTBK sebagai berikut:

### 1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan di siklus 2 ini, peneliti melakukan perancangan modul, pembuatan lembar asesmen (*pre-test* dan *post-test*), lembar refleksi, lembar observasi peserta didik, lembar wawancara, serta pembuatan media *games card case*.

### 2. Tindakan/Pelaksanaan

Siklus 2 dilaksanakan sesuai dengan modul yang telah dibuat sebelumnya dimana kegiatan layanan bimbingan klasikal terdiri atas kegiatan pembuka, inti dan penutup. Pada pelaksanaan bimbingan klasikal pada siklus 2 ini peserta didik awalnya diberikan lembar *pre-test* untuk melihat pengetahuan awal mereka mengenai *bullying*. Setelah itu, guru mengajak peserta didik untuk melakukan permainan komunikatif yang sudah dipersiapkan sebelumnya yakni *Games Card Case*. Bimbingan klasikal berlangsung selama 1 jp (jam pelajaran) dimana selama pemberian layanan guru (peneliti) akan mengobservasi kegiatan

belajar peserta didik, melakukan wawancara dengan peserta didik, serta di akhir sesi bimbingan klasikal guru akan memberikan kesimpulan, memberikan *post-test* untuk melihat hasil pemahaman peserta didik terhadap materi yang telah diajarkan serta lembar refleksi.

### 3. Observasi

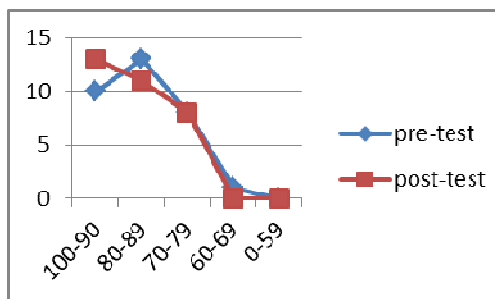
Berdasarkan pelaksanaan pemberian layanan di siklus 2, peserta didik terlihat semakin antusias terhadap materi menggunakan permainan komunikatif *Games Card Case*. Dari keseluruhan peserta didik, ada total 32 peserta didik yang mengikuti bimbingan klasikal di siklus 2 (3 orang tidak hadir ke sekolah). Peneliti juga melakukan wawancara mendalam dengan peserta didik terkait pengetahuannya tentang *bullying*.

Hasil wawancara berupa *in-depth-interview* dengan peserta didik dapat disimpulkan bahwa layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan permainan amat menyenangkan bagi peserta didik. Pemberian layanan bimbingan klasika yang terkadang terkesan monoton tak jarang membuat peserta didik kurang semangat dan mengantuk. Namun, dengan pemberian materi menggunakan permainan seperti ini, peserta didik lebih bersemangat dan lebih paham dengan materi yang diajarkan. Selain itu, peserta didik juga menyukai materi tentang *bullying* yang dibawa oleh peneliti karena topiknya yang kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik serta membuat mereka lebih terbuka

pemikirannya tentang berbagai kasus tentang *bullying* sehingga melahirkan awareness terhadap pencegahan *bullying* terutama di sekolah. Adapun hasil *pretest* dan *post-test* peserta didik adalah:

**Tabel 2. Pre-test, Post-test Siklus 2 Peserta didik Kelas X-6 SMAN 11**

	Surabaya				
	100-90	80-89	70-79	60-69	0-59
<i>Pre-test</i>	31,2%	39,3%	25%	3,1	0%
<i>Post-test</i>	40,6%	34,3%	25%	0%	0%



**Grafik 2. Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik berdasarkan jumlah siswa**

### 4. Refleksi

Berdasarkan seluruh rangkaian kegiatan bimbingan klasikal yang dilaksanakan pada siklus 2 ini adalah tujuan layanan berupa pemahaman peserta didik terhadap macam-macam *bullying*, jenis tindakan *bullying*, dampak *bullying*, serta kasus mengenai *bullying* sudah tercapai semua. Hal ini dapat dilihat dengan nilai *pretest* dan *post-test* yang sudah ada dikategori nilai yang baik

mulai dari rentang nilai 70-100. Melalui hal ini dapat dilihat bahwa penggunaan strategi permainan komunikatif dan edukatif seperti *Games Card Case* memberikan dampak yang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap *bullying*.

## PEMBAHASAN

*Games Card Case* merupakan media layanan yang terwujud dalam bentuk permainan komunikatif dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap *bullying* yang secara holistik menjadi bagian dalam upaya preventif pencegahan *bullying* di sekolah. Berdasarkan pelaksanaan bimbingan klasikal di siklus 1, dapat terlihat bahwa masih ada peserta didik yang belum memiliki pemahaman yang baik mengenai *bullying* (nilai rendah). Melalui perlakuan implementasi pemberian materi *anti bullying* dengan menggunakan *Games Card Case*, secara bertahap peserta didik dapat memahami lebih dalam mengenai *bullying*. Hal ini ditunjukkan dengan semakin meningkatkan nilai *post-test* peserta didik di setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa permainan komunikatif *Games Card Case* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai *bullying*. Hal ini sejalan dengan penelitian Sahana (2024) dimana media permainan merupakan jenis media edukasi yang dapat menarik minat siswa sehingga secara langsung dapat meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, pemberian materi dengan permainan juga membuat siswa

lebih bersemangat karena ada aktivitas yang disematkan di dalamnya. Peningkatan aktivitas fisik dalam layanan bimbingan klasikal menambah nilai pada aspek psikomotor peserta didik yang sekaligus juga meningkatkan aspek pemahaman peserta didik secara langsung (Irawan dkk, 2022).

## SIMPULAN

Bimbingan klasikal dengan menggunakan permainan komunikatif *Games Card Case* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi *bullying*. Hal ini diharapkan menjadi sarana yang baik dalam memberikan pendidikan mengenai upaya pencegahan *bullying* pada remaja terutama di sekolah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Evans, C. B. R., Smokowski, P. R., Rose, R. A., Mercado, M. C., and Marshall, K. J. (2019). Cumulative bullying experiences, adolescent behavioral and mental health, and academic achievement: An integrative model of perpetration, victimization, and bystander behavior. *Journal of Child and Family Studies*, 28, 2415-2428
- Irawan, F. A. dkk. (2022). Permainan hadang sebagai media kpoti dalam peningkatan aktivitas fisik melalui lestari budayaku bugar bangsaku. *Journal of Sport Education*. 5(1).
- Kurniasih, D., Rusfiana, Y., Subagyo, A., dan Naradhawati, R. 2021. *Teknik Analisa*. Bandung: ALFABETA
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru?. *IJAR*. 1(2): 1-13 Doi: <https://doi.org/10.14421/ijar.2022.12-21>
- Maklatenni, N. H., Bamba, A. T., Tandiallo, R.

S., Nurmila., Ariqah, N. (2021). Molly Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti Perilaku Perundangan. *Jurnal Psikologi Insight*. 5(2): 116-129

Purwasih, S. M., dan Rahmadhani, E. (2021). PENERAPAN SCAFFOLDING SEBAGAI SOLUSI MEMINIMALISIR KESALAHAN SISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH SPLDV. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*. 7(2): 91-99. DOI: <https://dx.doi.org/10.24853/fbc.7.2.91-98>

Sahana, Y., Wahyuni, S., Jannah, S. R., dan Q., S. F., (2024). PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMAHAMAN BULYYINGDI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*. 7(2): 6187-6193

Setiawan, A., Wiryanto., dan Hendratno. 2024. Upaya Pencegahan School Bullying di Sekolah Dasar Melalui Pembuatan Poster dari Barang Bekas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 09(01): 2546-2557.

Utami, D. P., dkk. (2021). IKLIM ORGANISASI KELURAHAN DALAM PERSPEKTIF EKOLOGI. *Jurnal Inovasi Penelitian*. 1(12): 2735-2743