

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU BULOBUL UNTUK MENGEDUKASI PERILAKU PERUNDUNGAN

Brama Al Jabbaar¹, Rochani², Bangun Yoga Wibowo³

Bimbingan dan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang

E-mail: *Brama200329@gmail.com¹, Rochani1966@untirta.ac.id², Bangunyogawibowo@untirta.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan perundungan yang banyak terjadi di Sekolah Menengah Atas. Salah satu upaya pencegahan yang dapat dilakukan yaitu memberi pemahaman mengenai perundungan terhadap siswa menggunakan layanan Bimbingan dan Konseling. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media dalam Bimbingan dan Konseling, yaitu Permainan Kartu Bulobul. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development (RND)*, dengan model ADDIE (*Analysis, Development, Define, Implementation, and Evaluation*). Berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan oleh ahli, nilai rata-rata yang didapatkan sebesar 82% (sangat layak), dan uji coba terbatas dilakukan kepada 8 orang siswa kelas X di SMAN 1 Baros. Hasil yang didapatkan adalah peningkatan pengetahuan siswa terhadap perundungan dengan rata-rata sebesar 70%.

Kata kunci

Media, Permainan, Perundungan

ABSTRACT

This research is motivated by the problem of bullying that often occurs in high schools. One of the preventive efforts that can be done is to provide an understanding of bullying to students using Guidance and Counseling services. This research has the aim of developing media in Guidance and Counseling, namely the Bulobul Card Game. The method used in this research is Research and Development (RND), with the ADDIE model (*Analysis, Development, Define, Implementation, and Evaluation*). Based on the feasibility test conducted by experts, the average value obtained was 82% (very feasible), and a limited trial was conducted on 8 grade X students at SMAN 1 Baros. The results obtained were an increase in students' knowledge of bullying with an average of 70%.

Keywords

Media, Games, Bullying

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu proses yang sangat penting dalam membangun karakter, tingkah laku, dan identitas sosial peserta didik. Dalam lingkungan sosial di sekolah, masalah perundungan menjadi salah satu ancaman serius yang merusak fondasi pendidikan. Perundungan memberikan pengaruh negatif tidak hanya terhadap kondisi psikologi korban, tetapi juga terhadap suasana belajar, interaksi antar siswa, serta keseluruhan efektivitas pembelajaran. Penelitian dari UNICEF (2021) menunjukkan bahwa hampir 45% remaja di Asia Tenggara, termasuk Indonesia, melaporkan pernah mengalami atau melihat tindakan perundungan di sekolah mereka (UNICEF, 2021). Situasi ini menunjukkan bahwa perundungan bukanlah isu yang sepele, tetapi sebuah masalah sistemik yang perlu ditangani secara edukatif dan preventif oleh semua pihak di sekolah.

Perundungan sebagai bentuk kekerasan yang bersifat psikososial tidak hanya terjadi di kota besar, tetapi juga di sekolah-sekolah yang berada di daerah semi-urban dan pedesaan, contohnya di SMAN 1 Baros. Dalam pengamatan awal, teridentifikasi bahwa sejumlah siswa kelas X merasakan ketegangan sosial, tekanan dari teman, dan

perilaku eksklusif dari kelompok tertentu. Masalah ini sering kali tidak dilaporkan secara resmi karena para korban merasa takut, malu, atau tidak yakin dengan sistem pelaporan yang ada di sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang tak bersifat menggurui, tetapi mampu menyentuh sisi emosional siswa agar mereka lebih peka dan berani mengambil tindakan terhadap perundungan.

Salah satu metode baru yang berharga adalah penciptaan media pembelajaran yang berbasis permainan. Permainan memiliki kemampuan untuk berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang bermanfaat karena dapat mendorong interaksi sosial yang positif, memperkuat nilai kerja sama, serta menciptakan kesempatan untuk refleksi moral dengan cara yang menyenangkan. Gee (2018) berpendapat bahwa game pendidikan mendorong siswa untuk mengembangkan pemahaman melalui pengalaman langsung, alih-alih hanya sekadar menerima informasi tanpa keterlibatan. Dalam hal ini, permainan kartu dapat berfungsi sebagai penghubung antara pendidikan dan hiburan, khususnya jika dirancang dengan mempertimbangkan dinamika sosial remaja.

Media permainan kartu yang dinamai Bulobul dirancang secara khusus untuk memberikan wawasan tentang berbagai bentuk perundungan, efeknya, serta metode untuk mencegah dan meresponsnya dengan bijaksana. Nama Bulobul diambil dari gabungan kata "bullying" dan "booster of understanding and learning", sebagai representasi bahwa media ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman pelajar mengenai isu perundungan. Permainan ini menyatukan elemen visual, narasi, dan situasi hipotetik yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berdiskusi dan berpikir kritis dalam lingkungan yang aman dan terarah.

Penggunaan permainan sebagai media pembelajaran juga secara tidak langsung membantu mengurangi kebosanan siswa terhadap metode pembelajaran tradisional yang terfokus pada satu sisi. Dengan mengimplementasikan media seperti Bulobul, pengajar dapat menciptakan suasana kelas yang lebih terbuka dan melibatkan partisipasi. Hal ini didukung oleh pernyataan Prensky (2019) yang menyebutkan bahwa generasi digital lebih dapat belajar dengan baik dalam suasana yang mencakup elemen permainan, interaktivitas, dan visual yang menarik.

Hal yang juga patut diperhatikan ialah bahwa media pendidikan yang efektif harus memenuhi ketentuan validitas konten, kelayakan penerapan, serta efektivitas hasilnya. Maka dari itu, setiap fase dalam pengembangan permainan kartu Bulobul akan dilaksanakan dengan proses validasi oleh para ahli materi, media, bahasa, praktisi, serta dilakukan uji coba terhadap kelompok siswa yang menjadi sasaran. Tindakan ini bertujuan agar media yang dihasilkan tidak hanya menarik, tetapi juga memiliki kualitas dalam hal pedagogi.

Dalam pelaksanaannya, media Bulobul diharapkan tak hanya dimanfaatkan oleh guru BK, namun juga oleh wali kelas dan pengajar mata pelajaran lainnya untuk membangun budaya sekolah yang bebas dari bullying. Dengan langkah ini, penanaman nilai dapat dilakukan secara menyeluruh, menggabungkan semua elemen sekolah dalam satu sistem pembelajaran karakter yang terpadu.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (RND) dengan model pengembangan ADDIE atau *Analysis, Development, Define, Implementation, and Evaluation*. Tempat penelitian ini adalah SMAN 1 Baros. Jumlah populasi dari penelitian ini sejumlah 350 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* menurut Sugiyono (2019) yaitu pengambilan

sampel dengan mempertimbangkan kriteria yang diinginkan untuk dapat menentukan jumlah sampel yang akan diteliti. Berdasarkan hal tersebut, maka sampel dalam penelitian ini sejumlah 8 siswa yang memiliki kategori sebagai berikut:

- Peserta didik kelas X SMAN 1 Baros
- Memiliki tingkat pengetahuan perundungan yang rendah atau menengah
- Berada dalam kondisi sehat jasmani
- Telah mengisi instrumen tes pengetahuan perundungan
- Berperan sebagai pelaku/korban/pengamat dalam perilaku perundungan

Dalam pengujian produk, peneliti mengadopsi instrumen angket yang digunakan oleh Ilham (2018). Instrumen terdiri menjadi empat, yakni validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli bahasa, dan validasi ahli praktisi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ialah analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Teknik analisis kuantitatif menggunakan rumus persentase guna melihat kelayakan dari produk yang dikembangkan, dan peningkatan pemahaman perundungan pada siswa dihitung dengan memanfaatkan nilai *pre-test* dan *post-test*. Perbandingan dari nilai *pre-test* dan *post-test* dihitung dengan bantuan *software Microsoft Excel*. Hasil dari nilai yang dihitung akan ditafsirkan berdasarkan kategori kelayakan berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan Tim Ahli dan Respon Siswa

Pernyataan Sikap	Skor
Sangat Setuju/Sangat Sesuai	4
Setuju/Sesuai	3
Kurang Setuju/Kurang Sesuai	2
Tidak Setuju/Tidak Sesuai	1

Adapun teknik pengolahan data menggunakan rumus persentase berikut:

Keterangan :

P = Skor persentase tingkat kelayakan

X = Skor jawaban responden

X_i = Skor jawaban tertinggi

100% = Konstanta

Data hasil persentase berikut, selanjutnya akan diklasifikasikan dalam empat kategori kelayakan berikut:

Tabel 2. Kriteria Hasil Kelayakan Produk

Skor dalam Persen (%)	Kategori Kelayakan
81 – 100%	Sangat Layak
61 – 80%	Layak
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Tidak Layak
< 21%	Sangat Tidak Layak

Dalam menghitung nilai *pre-test* dan *post-test*, peneliti menggunakan rumus untuk mendapatkan N-Gain sebagai berikut:

$N\ Gain = (Skor\ Posttest - Skor\ Pretest) / (Skor\ Ideal - Skor\ Pretest)$

Data yang diperoleh, kemudian diklasifikasikan dalam kategori berikut:

Tabel 3. Kategori Pembagian Nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$G > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang

G < 0,3	Rendah
---------	--------

Setelah data telah diklasifikasikan, kemudian data ditafsirkan sebagaimana berikut:

Tabel 4. Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain Persen

Persentase	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40 - 55	Kurang Efektif
56 - 75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk mengolah hasil komentar dan kritik yang diberikan oleh para ahli. Kemudian, hasil tersebut dijadikan catatan guna perbaikan dan pengembangan di media pada masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan mengurai hasil dari penelitian ini berdasarkan tahap-tahap pengembangan produk, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation* sebagai berikut:

3.1 Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan mengkaji beberapa literatur yang tersedia, melakukan wawancara bersama guru BK SMAN 1 Baros dan beberapa siswa, serta menyebarkan *pre-test* kepada seluruh siswa kelas X di SMAN 1 Baros. Hasil dari penyebaran angket, menunjukan tingkat persentase pemahaman siswa mengenai perundungan, yaitu 42% berada di tingkat tinggi, 38% berada di tingkat sedang, dan 20% berada di tingkat rendah. Berdasarkan hal tersebut, dapat dinyatakan bahwa layanan Bimbingan dan Konseling masihlah diperlukan untuk mengedukasi pemahaman mengenai perundungan kepada siswa.

3.2 Desain (*Design*)

Pada tahap kedua, peneliti melakukan desain media permainan kartu bulobul menggunakan perangkat lunak Canva. Penjelasan dan detail dari desain media permainan kartu bulobul sebagai berikut:

Tabel 5. Detail dari Media yang Dikembangkan

Nama	Fungsi	Jumlah	Tautan hasil desain permainan kartu Bulobul
Kartu Topik	Menentukan topik yang akan dibahas	12 buah	https://drive.google.com/drive/folders/17SwTXv4W3-S6C92pzKITM8A-ZkXol9z8
Kartu Jawaban	Menjawab topik	60 buah	
Kartu Pembahasan	Memberikan kunci jawaban dari kartu topik	5 buah	
Dek	Arena permainan	1 buah	
Buku Panduan	Panduan bermain	1 buah (11 halaman)	

3.3 Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, produk di uji validasi oleh empat ahli berdasarkan bidang keahlian masing-masing. Tujuan dari tahap ini, yaitu untuk mengukur kelayakan dari produk. Berikut adalah rincian dari para ahli yang bersedia untuk menguji validitas produk:

- Ahli materi yaitu ibu Meilla Dwi Nurmala, S. Psi., M. Pd., selaku dosen Bimbingan dan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Ahli media yaitu bapak Alfiandy Warih Handoyo, M. Pd., selaku dosen bimbingan dan konseling, universitas sultan ageng tirtayasa.
- Ahli bahasa yaitu bapak Muhammad Rinzat Iriyansah, S.S, M. Pd., selaku dosen Bahasa Indonesia, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Ahli bahasa yaitu Ibu Holi Nurinayati Muhatoh, S. Pd., selaku guru Bimbingan dan Konseling, SMAN 1 Baros.

Hasil dari uji kelayakan tersebut menunjukkan bahwa media permainan kartu Bulobul yang dikembangkan oleh peneliti berada di kategori layak, dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Kelayakan Produk

No	Skor Penilaian	X	Xi	Persentase Penilaian	Kategori
1	Uji Materi	32	40	80 %	Layak
2	Uji Media	37	40	92 %	Sangat Layak
3	Uji Bahasa	32	40	80 %	Layak
4	Uji Praktisi	30	40	75 %	Layak
Total Skor/Rata-Rata		131	160	82%	Sangat Layak

Adapun data kualitatif yang peneliti dapatkan dari masing-masing ahli, sebagai berikut:

Tabel 7. Masukan atau Saran dari Tim Ahli

Ahli	Nama	Masukan atau Saran
Materi	Ibu Meilla Dwi Nurmala, S. Psi., M. Pd.	Di buat buku panduan
Media	Bapak Alfiandy Warih Handoyo, M. Pd.	-
Bahasa	Bapak Muhammad Rinzat Iriyansah, S.S, M. Pd.	Perbaiki beberapa ejaan agar sesuai dengan kaidah
Praktisi	Ibu Holi Nurinayati Muhatoh, S. Pd.	-

Data kualitatif tersebut, dijadikan perbaikan untuk permainan sebelum diimplementasikan pada siswa SMAN 1 Baros.

3.4 Implementasi (*Implementation*)

Peneliti melakukan tahap uji coba kepada subjek yang telah ditentukan berdasarkan kriteria. Uji coba terbatas dilaksanakan pada hari Kamis, pukul 11:00 – 12:00, berlokasi di ruang kelas SMAN 1 Baros, dan dihadiri oleh 8 orang siswa. Dalam kegiatan, para siswa terlihat antusias dalam melakukan uji coba terbatas ini. Pada sesi akhir, para siswa diberikan angket penilaian guna menilai produk yang baru saja di uji coba sebagaimana berikut ini:

Data hasil *pre-test* dan *post-test*, kemudian dibandingkan oleh peneliti untuk mengetahui hasil uji coba yang telah dilakukan. *Pre-test* adalah data nilai siswa ketika belum dilakukan uji coba, sedangkan *post-test* ialah data nilai siswa ketika telah dilakukan uji coba terbatas. Adapun gain merupakan selisih antara data *pre-test* dan *post-test*. Secara lebih lanjut, uraian dari data tersebut sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

No	Pre-test	Post-test	Post-Pre	Skol Ideal	N-Gain Skor	N-Gain Persentase
1	7	18	11	13	0.85	84.62
2	8	16	8	12	0.67	66.67
3	9	16	7	11	0.64	63.64
4	7	16	9	13	0.69	69.23
5	8	17	9	12	0.75	75.00
6	5	16	11	15	0.73	73.33
7	6	16	10	14	0.71	71.43
8	7	15	8	13	0.62	61.54
Mean	7.13	16.25	9.13	12.88	0.71	70.68

3.5 Evaluation

Pada tahap evaluasi, didapatkan kelemahan dan kelebihan produk. Kelemahan dari produk yang telah ditemukan, dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk membuat atau mengembangkan produk baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti dari kelas X di SMAN 1 Baros yang memiliki total 350 siswa, terdapat variasi dalam tingkat pengetahuan tentang bullying di antara para siswa, dengan 42% memiliki pengetahuan tinggi, 38% berada pada tingkat sedang, dan 20% memiliki pengetahuan rendah. Oleh sebab itu, peneliti menciptakan permainan kartu Bulobul sebagai media edukasi bagi siswa yang berada pada tingkat pengetahuan rendah tentang bullying.

Untuk mengembangkan permainan kartu Bulobul, peneliti memanfaatkan model ADDIE. Model ini terdiri dari lima langkah: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Alasan di balik pemilihan model ini adalah kemudahan dalam memahami setiap langkah serta tahap implementasi yang memungkinkan peneliti melihat penerapan produk secara langsung.

Hasil evaluasi kelayakan yang dilakukan oleh tiga ahli (di bidang materi dan media, bahasa, serta praktisi) menunjukkan bahwa permainan kartu Bulobul berada pada tingkat layak dengan persentase rata-rata 82%. Uji coba terbatas dilakukan kepada 8 siswa dengan tingkat pengetahuan tentang bullying yang rendah, untuk mengamati pemakaian produk secara langsung. Hasil dari uji coba ini menunjukkan bahwa permainan kartu Bulobul efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bullying, dengan peningkatan skor rata-rata mencapai 70,68%. Keterangan di atas mengindikasikan bahwa permainan kartu Bulobul efisien untuk edukasi siswa dalam konsultasi dan bimbingan, sehingga dapat dipertimbangkan sebagai alat edukatif di masa yang akan datang.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R., & Gall, M. D. (2003). **Educational research: An introduction** (7th ed.). Allyn and Bacon.
- Cotton, D., Cotton, P., Kneale, P., & Nash, R. (2023). ChatGPT: Friend or foe? Exploring the implications of generative artificial intelligence for education. **Frontiers in Education, 8**, 1–8. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1183985>

- Gee, J. P. (2018). **What video games have to teach us about learning and literacy** (2nd ed.). St. Martin's Griffin.
- Kemendikbud. (2022). **Profil pelajar Pancasila: Panduan implementasi kurikulum merdeka**. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Prensky, M. (2019). **Teaching digital natives: Partnering for real learning**. Corwin Press.
- Rowley, J., & Slack, F. (2004). What is the future for knowledge management? A view from the UK. **International Journal of Information Management*, 24*(2), 93–104.
- Snyder, H. (2019). Literature review as a research methodology: An overview and guidelines. **Journal of Business Research*, 104*, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.jbusres.2019.07.039>
- Susanti, A., & Ramdhani, M. A. (2020). Permainan edukatif untuk membentuk karakter prososial siswa. **Jurnal Pendidikan Karakter*, 10*(3), 325–336.
- Tomlinson, C. A. (2017). **How to differentiate instruction in academically diverse classrooms** (3rd ed.). ASCD.
- UNESCO. (2023). **ChatGPT and education: Opportunities, challenges and policy considerations**. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- UNICEF. (2021). **The state of the world's children 2021: On my mind – promoting, protecting and caring for children's mental health**. United Nations Children's Fund.
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M., & Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – Where are the educators? **International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16*(1), 1–27. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>