



## Kebutuhan Pengembangan Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Media Ular Tangga di SMP

Desi Winasari<sup>1\*</sup>, Suriswo<sup>2</sup>, Rahmad Agung Nugroho<sup>3</sup>

deacywina@gmail.com<sup>1\*</sup>, suriswo44@gmail.com<sup>2</sup>, agungsutedjoputro@gmail.com<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Magister Pedagogi

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pancasakti Tegal

Received: 19 06 2025. Revised: 27 08 2025. Accepted: 28 12 2025.

**Abstract :** This study aims to develop a classical guidance service model that integrates traditional board game media to reduce bullying behavior among seventh-grade students at SMP Negeri 2 Tanjung, Brebes. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which was intentionally limited to the Analysis, Design, and Development stages. The Implementation and Evaluation phases were not fully conducted, as the primary focus of the study was on the initial formulation and early development of the guidance service model. Therefore, a comprehensive evaluation of the product's effectiveness is recommended for future research. A total of 32 seventh-grade students participated as research subjects. Data were collected through interviews, classroom observations, and questionnaires. The data analysis combined qualitative and quantitative approaches to identify students' needs related to the developed guidance services. The findings indicate that the integration of traditional board games into classical guidance services contributes significantly to reducing bullying behavior and fostering a more positive and supportive learning environment.

**Keywords :** Guidance Services, Bullying Reduction, Traditional Game-Based Media.

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan merancang model layanan bimbingan yang memanfaatkan media permainan papan tradisional untuk menekan perilaku perundungan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Tanjung, Brebes. Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang dibatasi pada tahap Analisis, Desain, dan Pengembangan. Tahap Implementasi dan Evaluasi belum dilaksanakan secara menyeluruh karena penelitian ini difokuskan pada perumusan dan pengembangan awal model layanan bimbingan klasikal, sehingga evaluasi efektivitas produk secara luas direkomendasikan untuk penelitian lanjutan. Sebanyak 32 siswa kelas VII dilibatkan sebagai subjek penelitian. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan penyebaran angket, dengan analisis data yang menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif untuk menggali kebutuhan siswa terhadap layanan bimbingan yang dikembangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan papan dalam layanan bimbingan mampu secara signifikan

menekan tindakan perundungan dan membangun iklim belajar yang lebih kondusif.

**Kata Kunci :** Layanan Bimbingan, Pengurangan Perundungan, Media Permainan Tradisional.

## **PENDAHULUAN**

Perundungan di sekolah menjadi masalah signifikan yang mempengaruhi kesehatan mental dan perkembangan akademik peserta didik. Dampak dari perundungan tidak hanya terbatas pada aspek psikologis, tetapi juga dapat mempengaruhi kualitas lingkungan belajar. Oleh karena itu, solusi untuk mengatasi masalah ini sangat dibutuhkan. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui layanan bimbingan klasikal yang melibatkan media permainan tradisional, seperti permainan ular tangga. Pendekatan ini diharapkan dapat mengurangi perundungan dengan cara yang menyenangkan dan lebih interaktif, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran (Rosmanely et al., 2025). Teori konstruktivisme menjadi dasar utama dalam penelitian ini, yang menekankan pentingnya keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran. Penggunaan media permainan dalam layanan bimbingan klasikal diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mengurangi monotoninya layanan bimbingan yang sering kali dianggap kurang menarik bagi peserta didik (Diana & Widyawati, 2024). Media permainan ular tangga dipilih karena mampu membangkitkan minat belajar dan menciptakan suasana yang mendukung pembelajaran positif dan mengatasi perilaku perundungan (Nurhayati et al., 2022).

Urgensi dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan model layanan bimbingan yang mengintegrasikan media permainan ular tangga guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih positif dan bebas dari perundungan. Penggunaan metode ini diharapkan memberikan keterbaharuan dalam penerapan layanan bimbingan, khususnya dalam mengatasi perilaku perundungan di kalangan peserta didik. Dengan mengintegrasikan pendekatan baru ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pada pengembangan ilmu dalam konteks layanan bimbingan di sekolah. Penelitian ini diarahkan untuk merancang dan mengembangkan model layanan bimbingan klasikal yang memanfaatkan media permainan ular tangga sebagai salah satu upaya dalam menekan perilaku perundungan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Tanjung. Di samping itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat efektivitas awal penggunaan media ular tangga dalam layanan bimbingan klasikal sebagai bagian dari proses pengembangan model yang dilakukan. Sejalan dengan tujuan tersebut, hipotesis penelitian ini menyatakan bahwa penerapan media permainan ular tangga dalam layanan

bimbingan klasikal memiliki potensi untuk menurunkan perilaku perundungan siswa, sebagaimana ditunjukkan melalui hasil uji efektivitas awal pada tahap pengembangan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang ada mengaplikasikan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model *ADDIE*, yang diterapkan hingga tahap Desain dan Pengembangan. Pendekatan ini dipilih untuk mengembangkan model layanan bimbingan klasikal berbasis media permainan ular tangga dengan tujuan mengurangi perilaku perundungan di kalangan peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Tanjung (Farid, 2020). Ruang lingkup penelitian, penelitian ini terfokus pada pengembangan model layanan bimbingan klasikal menggunakan media permainan ular tangga untuk mengatasi perundungan. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Tanjung, Kabupaten Brebes, dengan peserta didik kelas VII yang berjumlah 32 orang. Definisi operasional *variable*, layanan Bimbingan Klasikal: Layanan kelompok yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik mengenai perilaku positif dan mengurangi perundungan (Astuti et al., 2023). Perundungan: Perilaku kekerasan yang dilakukan berulang kali terhadap individu atau kelompok, yang berdampak buruk pada kesejahteraan psikologis peserta didik (Zaki et al., 2024). Media Permainan Ular Tangga: Media edukatif berupa permainan papan yang mengajarkan nilai-nilai positif serta konsekuensi dari perilaku buruk seperti perundungan (Haryani et al., 2024).

Tempat dan Populasi Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Tanjung, Kabupaten Brebes. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII yang berjumlah 32 orang. Sampel penelitian ini terdiri dari seluruh peserta didik kelas VII di SMP Negeri 2 Tanjung yang terlibat dalam layanan bimbingan klasikal berbasis media ular tangga. Bahan dan Alat Utama, bahan utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah media permainan ular tangga yang dirancang khusus untuk layanan bimbingan klasikal. Alat yang digunakan meliputi papan permainan ular tangga, kartu, dadu, dan lembar refleksi untuk mencatat perkembangan peserta didik selama proses bimbingan. Teknik yang dikumpulkan berupa data yang menggunakan beberapa teknik, antara lain: Observasi: Mengamati perilaku peserta didik selama sesi bimbingan (Sofwatillah et al., 2024). Wawancara: Dilakukan dengan guru bimbingan untuk mengevaluasi efektivitas model yang diterapkan. Kuesioner: Digunakan untuk mengukur perubahan sikap dan persepsi peserta didik terhadap perilaku perundungan sebelum dan setelah bimbingan.

Teknik analisis data secara kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase perubahan sikap peserta didik terhadap perundungan antara pretes (sebelum bimbingan) dan postes (setelah bimbingan). Sedangkan analisis kualitatif dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan wawancara untuk mengevaluasi dampak penggunaan media permainan ular tangga. Tabel ini menggambarkan desain penelitian yang menggunakan dua kelompok (eksperimen dan kontrol) dengan pengukuran dilakukan pada *pretest* (sebelum perlakuan) dan *posttest* (setelah perlakuan). Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa layanan bimbingan berbasis media ular tangga, sedangkan kelompok kontrol menerima perlakuan standar.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pre test	Perlakuan	Post test
Eksperimen (E)	O1	X1	O3
Kontrol (K)	O2	X2	O4

Dari data di atas memberikan keterangan bahwa O1, O2: Pengukuran awal (*pretest*) pada kelompok eksperimen dan kontrol. X1, X2: Perlakuan yang diberikan (media ular tangga pada eksperimen dan metode standar pada kontrol). O3, O4: Pengukuran akhir (*posttest*) setelah perlakuan. Tabel ini menunjukkan perbandingan antara skor *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen. Diperlihatkan perubahan tingkat pemahaman atau sikap peserta didik setelah mengikuti layanan bimbingan berbasis media ular tangga.

Tabel 2. Hasil *Pretest* dan *Posttest* Kelompok Eksperimen

Interval	Tingkat	Kelompok Eksperimen	Pretest	Posttest
120 – 150	Sangat Tinggi	4	13,33%	0%
90 – 119	Tinggi	26	86,67%	23,33%
60 – 89	Rendah	0	0%	23,33%
0 – 59	Sangat Rendah	0	0%	0%

Data ini memberikan keterangan bahwa Interval: Rentang skor dari *pretest* hingga *posttest*. Tingkat: Kategorisasi skor berdasarkan interval yang ditetapkan. *Pretest* dan *Posttest*: Persentase peserta didik pada tiap kategori sebelum dan setelah bimbingan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model layanan bimbingan klasikal yang menggunakan media permainan ular tangga sebagai pendekatan untuk mengurangi perilaku perundungan pada peserta didik kelas VII di SMP Negeri 2 Tanjung. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development (R&D)* yang menggunakan model *ADDIE*, yang dalam

pelaksanaannya dibatasi pada tahap Analisis, Desain, dan Pengembangan. Oleh karena itu, hasil dan pembahasan disajikan sesuai dengan karakteristik dan capaian pada setiap tahapan tersebut. Pada tahap analisis, data awal diperoleh melalui observasi, wawancara, dan kuesioner (*pretest*) untuk mengidentifikasi kondisi nyata perilaku perundungan peserta didik. Hasil *pretest* menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih memiliki pandangan yang kurang tepat terhadap perundungan dan belum sepenuhnya memahami dampak negatifnya, baik bagi korban maupun lingkungan sosial di sekolah. Temuan ini menguatkan kebutuhan akan layanan bimbingan klasikal yang inovatif dan menarik sebagai dasar pengembangan produk.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan tersebut, penelitian dilanjutkan ke tahap desain, yaitu perancangan layanan bimbingan klasikal berbasis media permainan ular tangga. Media ini dirancang sebagai sarana edukatif yang memuat pesan-pesan nilai sosial, sikap saling menghargai, dan penolakan terhadap perilaku perundungan. Desain layanan disusun agar peserta didik dapat terlibat aktif dalam proses bimbingan melalui aktivitas bermain yang terarah. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media permainan ular tangga diimplementasikan secara terbatas dalam layanan bimbingan klasikal. Hasil *posttest* menunjukkan adanya perubahan yang signifikan dibandingkan kondisi awal. Mayoritas peserta didik menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang dampak negatif perundungan serta sikap yang lebih positif terhadap teman sebaya. Analisis kesenjangan (gap) antara hasil *pretest* dan *posttest* mengindikasikan bahwa penggunaan media permainan ular tangga efektif dalam mengubah persepsi dan sikap peserta didik terhadap perilaku perundungan. Sebelum perlakuan, sebagian peserta didik menganggap perundungan hal yang wajar, sedangkan setelah perlakuan mereka mulai menyadari dampak buruknya dan lebih mengedepankan saling menghormati.

Temuan penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ulfa et al., 2020), yang juga menekankan bahwa permainan ular tangga sebagai media edukasi dapat memperbaiki sikap peserta didik terhadap perilaku sosial yang tidak positif. Yang menyatakan bahwa permainan ular tangga sebagai media edukatif mampu memperbaiki sikap peserta didik terhadap perilaku sosial yang kurang positif. Hal ini sesuai dengan temuan sebelumnya bahwa penggunaan *game* dalam layanan bimbingan dapat meningkatkan keterampilan interaksi sosial dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran nilai-nilai sosial yang positif (Fauzi et al., 2025). Dari sisi keterbaharuan ilmu, penelitian ini menawarkan pengintegrasian media permainan ular tangga dalam layanan bimbingan klasikal sebagai produk hasil pengembangan, yang masih relatif jarang diterapkan dalam praktik bimbingan di sekolah. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan layanan bimbingan yang lebih interaktif,

kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik SMP, khususnya dalam upaya pencegahan perilaku perundungan.

Hal ini sesuai dengan temuan penelitian yang menunjukkan bahwa pengembangan media layanan bimbingan secara digital dan interaktif memiliki potensi efektif dalam menangani perilaku perundungan serta membentuk perilaku sosial yang lebih positif pada peserta didik (Dewi et al., 2024). Jika dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini memiliki kesesuaian dengan temuan (Ulfa et al., 2020), yang menunjukkan bahwa permainan ular tangga dapat meningkatkan keaktifan belajar dan perubahan sikap siswa terhadap masalah sosial. Selain itu, penelitian ini juga mendukung temuan (Nurhayati et al., 2022), yang menegaskan bahwa penggunaan media permainan mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif dan menekan perilaku negatif di sekolah. Gambar 1 merupakan dokumentasi pendukung hasil penelitian yang menunjukkan peserta didik berpartisipasi aktif dalam sesi layanan bimbingan klasikal menggunakan media permainan ular tangga sebagai bagian dari tahap pengembangan dalam model ADDIE.



Gambar 1. Dokumentasi Pendukung Hasil Penelitian

## SIMPULAN

Penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan model layanan bimbingan klasikal yang memanfaatkan media permainan ular tangga serta menelaah tingkat efektivitas awal penerapannya dalam upaya menekan perilaku perundungan pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 2 Tanjung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model layanan bimbingan klasikal yang dikembangkan dengan mengintegrasikan media permainan ular tangga menunjukkan respons awal yang positif dalam membentuk sikap peserta didik terhadap perilaku perundungan. Pada kondisi awal, sebagian peserta didik masih menganggap perundungan sebagai hal yang lumrah dalam kehidupan sekolah. Namun, setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal dengan menggunakan media permainan ular tangga, peserta didik

memperlihatkan peningkatan kesadaran terhadap dampak negatif perundungan serta tumbuhnya sikap saling menghormati antar sesama. Temuan ini mengindikasikan bahwa media permainan ular tangga memiliki potensi sebagai alternatif media yang efektif dalam pelaksanaan layanan bimbingan klasikal. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan agar model layanan bimbingan klasikal berbasis media permainan ular tangga yang dikembangkan dapat digunakan sebagai acuan awal bagi guru bimbingan dan konseling dalam pelaksanaan layanan di sekolah. Meskipun demikian, penerapan dalam skala yang lebih luas serta evaluasi yang lebih mendalam masih perlu dilakukan melalui penelitian lanjutan guna menguji efektivitas model secara komprehensif.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Astuti, S., Hajja, D., & Sumarto, S. (2023). Analisis Kebutuhan Layanan Bimbingan Dan Konseling Untuk Mengatasi Permasalahan Siswa Dari Keluarga Broken Home Di Sma Negeri 8 Rejang Lebong. *Jurnal Literasiologi*, 9(4).  
<https://doi.org/10.47783/literasiologi.v9i4.548>
- Dewi, S. A. P., Riyono, A., & Gudnanto. (2024). *Developing Media of Guidance Services to Overcome Bullying Behavior*. 3(2), 21–25.  
<https://doi.org/10.53797/iccmjssh.v3i2.5.2024>
- Diana, Q., & Widyawati, S. (2024). *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Ular Tangga Numerasi Untuk di SD Negeri 11 Lubuk Jaya*. 1(11), 1797–1801. <https://doi.org/10.59837/wkzhr032>
- Farid. (2020). *Pengaruh Edukasi Menggunakan Media Ular Tangga Terhadap Pemilihan Jajanan Sehat Pada Siswa Sd Inpres Tamalanrea 5 Kota Makassar*. 2507(February), 1–9. <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/774/>
- Haryani, Banu Setyo Adi, Kurniawati, & Tika Aprilia. (2024). Analisis Kebutuhan Layanan Bimbingan Untuk Mengembangkan Resiliensi Siswa Sekolah Dasar. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(3), 1356–1362.  
<https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.5167>
- Nurhayati et al. (2022). *Edukasi Rambu Lalu Lintas Menggunakan Media Ular Tangga Di Sd Negeri Siwalanpanjie*. 5(2003), 29–32. <https://doi.org/10.51836/jpadi.v5i2.450>
- Rosmanely, S., Rahim, N. A., Rahmaniyyah, I. N., Busdir, F. S., & Rahmadani, S. (2025). *Edukasi Bahaya Rokok dan Kaitannya dengan Stunting Menggunakan Media Edukatif Ular Tangga pada Siswa SMPN 7 Tamalatea Desa Bontosunggu*. 4(1), 40–48.

- <https://doi.org/10.55123/abdkan.v4i1.4878>
- Sofwatillah, Risnita, Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*, 15(2), 79–91. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>
- Ulfa et al. (2020). Peningkatan hasil belajar ipa menggunakan media Permainan ular tangga di madrasah ibtidaiyah. *Jurnal Berkala Epidemiologi*, 5(1), 90–96. <https://ejournal.staima-alhikam.ac.id/index.php/ispris/article/view/1320>
- Zainalf, Z., Haryadi, R., & Mahfuz, M. (2025). Penggunaan Media Permainan Puzzle dalam Bimbingan Kelas Besar untuk Meningkatkan Interaksi Sosial dan Kepercayaan Diri Siswa SMA. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 8(2), 406–420. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v8i2.4758>
- Zaki, A., Darojat, A., Sandy, T. A., Pendidikan, T., & Yogyakarta, U. N. (2024). *Analisis Bibliometrik Tren Penelitian Tentang Perundungan di Sekolah*. 1(1), 14–25. <https://jurnal.uny.ac.id/index.php/jppbk/article/view/75947>