

## IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA BERBASIS BIMBINGAN KONSELING ISLAM DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN BULLYING PESERTA DIDIK KELAS 5

Salsabila Zaqiyah Khabibah

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Email : [salsabilazaqiyahkhabibah@gmail.com](mailto:salsabilazaqiyahkhabibah@gmail.com)

**Abstrak:** Bullying merupakan suatu bentuk perilaku yang memberikan kontrol atas tindakan yang berulang untuk mengganggu anak lain yang dianggap lebih lemah dari mereka. Perlakuan bullying yang paling sering diamati adalah bullying verbal, yang meliputi tindakan mengejek, menghina teman, serta memanggil teman dengan julukan atau nama orang tua. Selain itu, kasus bullying fisik juga tercatat, seperti tindakan mendorong dan memukul teman. Adapun bullying sosial juga terjadi, yang mencakup masalah pertemanan seperti mengucilkan atau mengabaikan teman dari kelompok sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan meningkatkan pemahaman tentang bullying di kalangan peserta didik kelas 5 SD melalui penerapan media permainan ular tangga berbasis bimbingan konseling Islam. Penelitian ini menggunakan menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR) serta teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes pemahaman sebelum serta sesudah intervensi. Objek dalam penelitian ini adalah 17 peserta didik kelas 5E di SD Muhammadiyah 1-2 Taman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media permainan ular tangga berbasis bimbingan konseling Islam di SD Muhammadiyah 1-2 Taman berhasil meningkatkan pemahaman tentang bullying. Skor rata-rata naik dari 60 pada siklus I menjadi 80 pada siklus II. Jumlah peserta didik yang mencapai ketuntasan meningkat dari 3 menjadi 14, sementara yang belum mencapai ketuntasan berkurang dari 14 menjadi 3.

**Kata Kunci:** Bullying, Media Permainan, Pemahaman Siswa

*Abstract:* Bullying is a form of behavior that provides control over repeated actions to disturb other children who are considered weaker than them. The most frequently observed bullying behavior is verbal bullying, which includes acts of teasing, insulting friends, and calling friends by nicknames or parents' names. In addition, cases of physical bullying were also recorded, such as pushing and hitting friends. Social

### Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No 234

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/Liberosis.v1i2.365

**Copyright : Author**

**Publish by : Liberosis**



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

*bullying also occurs, which includes friendship problems such as excluding or ignoring friends from social groups. This study aims to explore and improve understanding of bullying among 5th grade elementary school students through the application of the snake and ladder game media based on Islamic counseling guidance. This study uses a qualitative approach with the type of Classroom Action Research (CAR) and data collection techniques in the form of observation and understanding tests before and after the intervention. The objects in this study were 17 5th grade students at SD Muhammadiyah 1-2 Taman. The results of the study showed that the implementation of the snake and ladder game media based on Islamic counseling guidance at SD Muhammadiyah 1-2 Taman succeeded in increasing understanding of bullying. The average score increased from 60 in cycle I to 80 in cycle II. The number of students who achieved completion increased from 3 to 14, while those who had not achieved completion decreased from 14 to 3.*

**Keywords:** *Bullying, Game Media, Student Understanding*

## PENDAHULUAN

Dalam era globalisasi yang semakin berkembang, tantangan sosial di kalangan peserta didik di sekolah menjadi semakin kompleks dan memerlukan pendekatan yang holistik dalam penanganannya. Salah satu masalah yang telah menjadi perhatian serius di berbagai negara adalah bullying di kalangan peserta didik. Bullying tidak hanya berdampak pada kesejahteraan psikologis individu yang menjadi korban, tetapi juga merusak iklim sekolah secara keseluruhan dan dapat memiliki konsekuensi jangka panjang yang serius.

Menurut data yang dirilis oleh Sistem Informasi Online Perlindungan Perempuan dan Anak (SIMFONI-PPA), dari bulan Januari hingga Februari 2024, tercatat sebanyak 1.993 kasus kekerasan terhadap anak. Angka ini menunjukkan kemungkinan adanya peningkatan kasus kekerasan terhadap anak jika dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Berdasarkan informasi dari Komisi Nasional Perlindungan Anak (Komnas PA), pada tahun 2023, terdapat 3.547 aduan kasus kekerasan terhadap anak. Sementara itu, Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mencatat bahwa dari bulan Januari hingga Agustus 2023, terjadi 2.355 kasus pelanggaran terhadap perlindungan anak, dengan 861 kasus terjadi di lingkungan pendidikan. Dari seluruh kasus tersebut, 87 di antaranya terkait dengan kejadian bullying (Pusat Analisis Keparlemenan Badan Keahlian Setjen DPR RI, 2024).

Bullying sendiri merupakan suatu bentuk perilaku yang memberikan kontrol atas tindakan yang berulang untuk mengganggu anak lain yang dianggap lebih lemah dari mereka (Maria Natalia Bete, 2023). Anak-anak yang memiliki perbedaan, baik itu dalam hal fisik, emosional, atau perilaku, sering kali rentan menjadi korban bullying oleh teman-teman mereka. Bentuk dari bullying ini bermacam-macam, bisa berbentuk tindakan fisik seperti memukul atau menampar, kata-kata kasar seperti mengolok-olok atau memaki, serta perlakuan psikologis seperti mengintimidasi atau mengucilkan (Nur Nurida, 2018). Di lingkungan sekolah, tindakan bullying biasanya dilakukan oleh peserta didik yang kuat dan tentu saja yang menjadi korbannya adalah peserta didik yang lemah, atau peserta didik yang mengganggu dirinya superior

melakukan tindakan bullying kepada peserta didik yang dianggapnya inferior (Lilik Prihatin, 2023).

Tindakan bullying muncul disebabkan oleh banyak faktor. Sebagaimana Yunita Sari menunjukkan bahwa bullying terjadi akibat faktor harga diri, pola asuh orang tua, teman sebaya, dan penggunaan sosial media. Faktor harga diri menunjukkan bahwa pelaku bullying dengan harga diri rendah cenderung lebih kooperatif terhadap bullying dan kurang memiliki keterampilan sosial yang memadai. Pola asuh orang tua berhubungan dengan perilaku bullying anak. Pola asuh otoriter dan permisif cenderung meningkatkan risiko terjadinya perilaku bullying. Keluarga memengaruhi perilaku bullying melalui karakter yang dibentuk pada anak dan pengamatan terhadap konflik orang tua.

Teman sebaya merupakan faktor utama dalam perilaku bullying. Teman sebaya memiliki pengaruh besar karena remaja cenderung membentuk kelompok yang kuat dan mengikuti norma kelompok untuk mendapatkan pengakuan sosial. Peserta didik yang berbeda dengan kelompoknya berisiko dijauhi dan cenderung mengikuti perilaku kelompok, termasuk tindakan bullying. Selanjutnya dari faktor media massa diperoleh hasil bahwa pelaku bullying adalah peserta didik yang menyalahgunakan media sosial dan mereka juga cenderung senang menonton kartun daripada berita dan sinetron (Wiwid Widyastuti, 2023).

Berdasarkan hasil pengkajian yang dilakukan di SD Muhammadiyah 1-2 Taman, teridentifikasi beberapa kasus bullying yang terjadi di lingkungan sekolah. Perlakuan bullying yang paling sering diamati adalah bullying verbal, yang meliputi tindakan mengejek, menghina teman, serta memanggil teman dengan julukan atau nama orang tua. Selain itu, kasus bullying fisik juga tercatat, seperti tindakan mendorong dan memukul teman. Adapun bullying sosial juga terjadi, yang mencakup masalah pertemanan seperti mengucilkan atau mengabaikan teman dari kelompok sosial.

Tidak dapat diabaikan bahwa terjadinya bullying antara peserta didik reguler dan peserta didik penyandang disabilitas merupakan masalah serius yang memerlukan tindakan segera dan efektif di SD Muhammadiyah 1 2 Taman. Bullying terhadap peserta didik penyandang disabilitas mencakup perilaku yang lebih beragam dan merugikan korban karena rentan terhadap diskriminasi dan perlakuan tidak adil.

Saat ini, hampir seluruh belahan dunia sudah melakukan pelarangan terhadap bullying dan hukuman yang setimpal bagi pelakunya. Namun, jauh sebelum itu, al-Qur'an telah menjelaskan tentang larangan bullying, yakni dalam QS. al-Hujurat [49]: 11

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرْ قَوْمٌ مِّن قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّن نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَرُوا بِالْألقَابِ بِئْسَ الإِسْمُ الفُسُوقُ بَعْدَ الإِيمَانِ وَمَن لَّمْ يَتُبْ فَأُولَئِكَ هُم الظَّالِمُونَ

Artinya: Hai orang-orang yang beriman, janganlah sekumpulan orang laki-laki merendahkan kumpulan yang lain, boleh jadi yang ditertawakan itu lebih baik dari mereka. Dan jangan pula sekumpulan perempuan merendahkan kumpulan lainnya, boleh jadi yang direndahkan itu lebih baik. Dan janganlah suka mencela dirimu sendiri dan jangan memanggil dengan gelaran yang mengandung ejekan. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk sesudah iman dan barangsiapa yang tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim. (QS. al-Hujurat [49]: 11)

Keberadaan bullying di sekolah, seringkali mengganggu lingkungan belajar yang seharusnya kondusif dan dapat berdampak negatif pada kesejahteraan peserta didik (Prisca Aulia, 2023). Upaya-upaya konvensional seperti ceramah seringkali menemui batasan dalam mencapai hasil yang diinginkan karena peserta didik mungkin tidak terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran dan merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang lebih inovatif dan melibatkan peserta didik secara aktif.

Salah satu pendekatan menarik adalah menggunakan metode permainan, seperti Ular Tangga, dalam konteks play therapy. Play therapy adalah suatu pendekatan yang sistematis melalui kegiatan pembelajaran dalam bentuk terapi bermain sebagai wahana mengekspresikan perasaan individu yang berfungsi untuk mengurangi hambatan yang terjadi pada individu dengan cara yang menyenangkan. Melalui play therapy dapat menciptakan suasana yang menyenangkan selama pelaksanaan konseling kelompok sehingga konseli terhindar dari suasana yang kaku, tegang dan canggung (Sunani Ariyanti, 2022).

Permainan ular tangga ini bertujuan untuk mempererat ukhuwah (persaudaraan) dan meningkatkan pemahaman tentang pentingnya melawan bullying. Media ular tangga merupakan permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih (Kristina Djo, 2021). Permainan Ular Tangga ini merupakan aktivitas yang menyenangkan dan edukatif untuk peserta didik, dimainkan dengan menggunakan media kertas A3, kartu, kotak-kotak besar, serta gambar tangga dan ular (Andi Sitti Hartika, 2020).

Penggunaan bimbingan konseling Islam dalam permainan ular tangga ini tidak hanya menyediakan media interaktif untuk mengajarkan nilai-nilai Islam seperti akhlak mulia dan saling menghormati, tetapi juga membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan empati anak-anak. Melalui simulasi situasi, permainan ini memungkinkan mereka untuk memahami dampak negatif dari perilaku bullying dan belajar bagaimana menyelesaikan masalah dengan pendekatan Islami. Dengan pendekatan yang menyenangkan dan efektif ini, anak-anak dapat meningkatkan kesadaran mereka tentang pentingnya tindakan anti-bullying dan menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Permainan ini dirancang khusus menjadi sebuah kesempatan untuk mempelajari lebih dalam. Misalnya, ketika pion berhenti di petak berwarna, seperti pink, kuning, atau hijau, peserta didik harus mengambil kartu yang sesuai dengan warna petak tersebut. Kartu teka-teki menghadirkan tantangan intelektual dengan soal-soal yang menarik sekaligus mengajak pemain untuk memikirkan isu-isu seputar bullying. Kartu tindakan memperkenalkan situasi-situasi nyata yang memerlukan pemecahan masalah dan pemahaman tentang bagaimana mengatasi kasus-kasus bullying. Sedangkan kartu literasi menyediakan peluang untuk memperdalam pemahaman dengan mengaitkan ayat-ayat Al- Qur'an dan hadits dengan isu-isu yang relevan.

Setiap langkah di papan permainan, ditentukan oleh angka, memberikan pengalaman yang menarik dan tantangan yang menyenangkan. Saat pion berhenti di petak berwarna, peserta didik harus mengambil kartu yang sesuai dengan warna petak tersebut: kartu teka-teki untuk pink, kartu tindakan untuk kuning, dan kartu literasi untuk hijau. Setelah mengambil kartu, mereka bersama-sama dengan anggota kelompoknya berdiskusi tentang perintah atau situasi yang tercantum di kartu tersebut. Jika pion berhenti di kaki tangga, peserta didik naik ke baris yang paling tinggi, sementara jika berhenti di kepala ular, mereka turun ke baris yang paling bawah.

Bergantian memainkan pion dengan teman-teman kelompok mereka, peserta didik berusaha mencapai finish, mendorong kerjasama dan kolaborasi. Jika kelompok tidak dapat menjawab dengan benar sesuai dengan kartu yang mereka dapatkan, pion tetap berada di petak tersebut selama satu putaran permainan, memberikan kesempatan tambahan untuk memperdalam pemahaman pada putaran berikutnya. Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam membantu peserta didik memahami dan menginternalisasi konsep-konsep yang penting terkait bullying.

Menurut Zakiah Pratiwi, dkk. (2023), dalam penelitiannya “Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Bullying dengan Media Ular Tangga Anti Bullying” menunjukkan bahwa media Ular Tangga Anti Bullying dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bullying. Media permainan ini juga meningkatkan interaksi sosial antar peserta didik dalam kelompok, membantu dalam mengembangkan keterampilan sosial seperti komunikasi atau berdiskusi dengan temannya sehingga ada dinamika dalam kelompok (Zakiah Pratiwi, 2023).

Menurut Linda Winarni, dkk. (2023), dalam penelitiannya “Penerapan Media Permainan Ular Tangga Edukasi dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata” menunjukkan bahwa media ular tangga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas V SDN 2 Batanjung pada pelajaran matematika (Linda Winarni, 2023).

Menurut Rike Parita Rijkiyani (2022), dalam penelitiannya “Penerapan Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 5 SDN 2 Batanjung” menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga adalah media yang efektif guna meningkatkan minat siswa kelas V SDN 2 Batanjung terhadap pelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari antusiasisme peserta didik pada saat menggunakan media pembelajaran ini. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini juga membuktikan bahwa pembelajaran dengan media ular tangga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat secara aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Rike Parita Rijkiyani, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi pemahaman bullying peserta didik kelas 5 Sekolah Dasar melalui penerapan media permainan Ular Tangga berbasis bimbingan dan konseling islam. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik tentang bullying sebelum dan setelah pelaksanaan permainan Ular Tangga berbasis bimbingan konseling islam. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang efektivitas permainan Ular Tangga dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dan pemahaman mereka tentang bullying.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Penelitian Tindakan Kelas adalah bentuk kajian yang bersifat reflektif yang dilakukan oleh pelaku tindakan yang dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, pemantapan rasional dalam proses belajar mengajar dan perbaikan pelaksanaan pembelajaran (Suhirman, 2021). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan atau memperbaiki praktek pembelajaran menjadi lebih efektif (Eko Sigit Purwanto, 2023). Pelaksanaan PTK mengacu pada model Kemmis dan McTaggart, penelitian ini melibatkan siklus planning (perencanaan), action (pelaksanaan/tindakan), observation (pengamatan), dan reflecting (refleksi) (Leon, 2021). Subjek

penelitian ini adalah 17 peserta didik yang berada di kelas 5E SD Muhammadiyah 1-2 Taman, Sidoarjo.

Pada setiap siklus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun, permainan Ular Tangga berbasis konseling islam diterapkan, dan observasi dilakukan untuk mencatat respon serta pemahaman peserta didik. Data dikumpulkan melalui observasi dan tes pemahaman sebelum serta sesudah intervensi.<sup>16</sup> Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik.<sup>17</sup> Indikator keberhasilan penelitian ini adalah peningkatan skor tes pemahaman peserta didik, partisipasi aktif selama kegiatan, dan peningkatan kesadaran serta tindakan preventif terhadap bullying.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini, dijelaskan hasil penelitian dan pada saat yang sama diberikan pembahasan yang komprehensif. Hasil dapat disajikan dalam angka, grafik, tabel, dan lain-lain yang membuat pembaca memahami dengan mudah. Pada bagian ini ditekankan nilai baru dari penelitian yang memuat inovasi, serta implikasinya. Pembahasan dapat dibuat dalam beberapa sub-bab.

### 1. Siklus I

Bersumber dari hasil penelitian yang dilakukan sepanjang 2 siklus, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan meningkatkan pemahaman tentang bullying di kalangan peserta didik kelas 5 SD melalui penerapan media permainan ular tangga berbasis bimbingan konseling Islam.

**Tabel 1. Data Skor Peserta Didik dalam Pemahaman Bullying Siklus I**

Skor Tertinggi	80
Skor Terendah	20
Rentang Skor	60
Rata-rata skor	60
Median	60
Varians	188,23
Standar deviasi	13,72
Presentase Ketuntasan	17,65%

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan pada siklus I, masih ada beberapa kekurangan dalam pemahaman bullying ini. Hasil menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik tentang berbagai bentuk bullying masih terbatas. Mereka cenderung hanya mengenali bullying fisik dan bullying verbal, serta kurang menyadari bentuk-bentuk bullying lainnya seperti bullying sosial dan cyberbullying. Siklus I juga mengungkap bahwa peserta didik belum sepenuhnya paham mengenai dampak negatif bullying terhadap korban dan apa yang akan dilakukan jika melihat teman sedang mengalami tindakan bullying.

Hasil penelitian dalam siklus I ini menunjukkan bahwa dari 17 peserta didik, hanya 3 peserta didik yang telah mencapai ketuntasan, yakni sebesar 17,65%. Sedangkan 14 peserta didik belum mencapai ketuntasan, yakni sebesar 82,35%. Nilai rata-rata sekor yang diperoleh adalah 60, dengan nilai tertinggi sebesar 80 dan nilai terendah sebesar 20.

Melihat hasil tersebut, sebagian besar peserta didik belum mencapai tingkat ketuntasan yang diharapkan. Oleh karena itu, perlu dilaksanakannya penelitian tindakan kelas pada

siklus ke-II dengan menerapkan media permainan Ular Tangga berbasis bimbingan konseling Islam pada peserta didik.

## 2. Siklus II

Data Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II

a Perencanaan Hal-hal yang dilakukan pada perencanaan tindakan kelas siklus II diantaranya;

- 1) Menelaah materi bullying dalam pembelajaran Pengembangan Diri.
- 2) Menyusun RPP sesuai indikator dan langkah-langkah penerapan media permainan Ular Tangga berbasis bimbingan konseling Islam dalam materi bullying.
- 3) Mempersiapkan media pembelajaran dalam bentuk ular tangga.
- 4) Menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis.
- 5) Menyiapkan lembar observasi untuk mengamati aktivitas peserta didik selama pembelajaran berlangsung.
- 6) Menyiapkan catatan lapangan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran

Pada Siklus ke-II ini terdapat peningkatan, dapat dilihat dari tabel di bawah ini sebagai berikut:

**Tabel 2. Data Skor Peserta Didik dalam Pemahaman Bullying Siklus II**

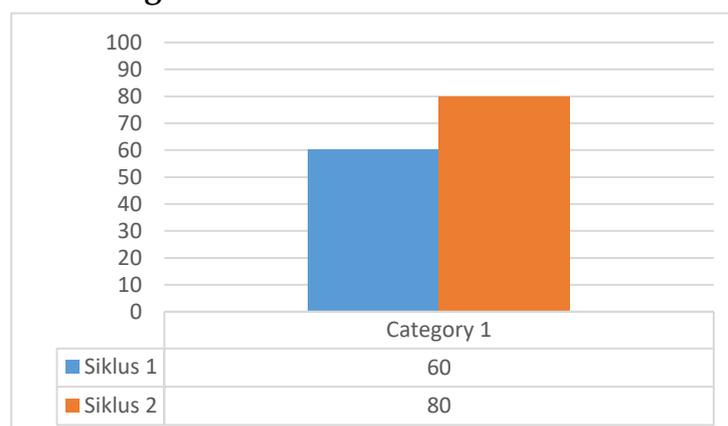
Rata-rata skor	80
Median	80
Varians	141,18
Standar deviasi	11,89
Presentase Ketuntasan	82,35%

Setelah dilakukan penilaian, peserta didik telah memahami materi dengan baik. Data diperoleh menunjukkan bahwa 82,35% atau 14 dari 17 peserta didik mencapai ketuntasan, dengan skor tertinggi 100 dan skor terendah 60.

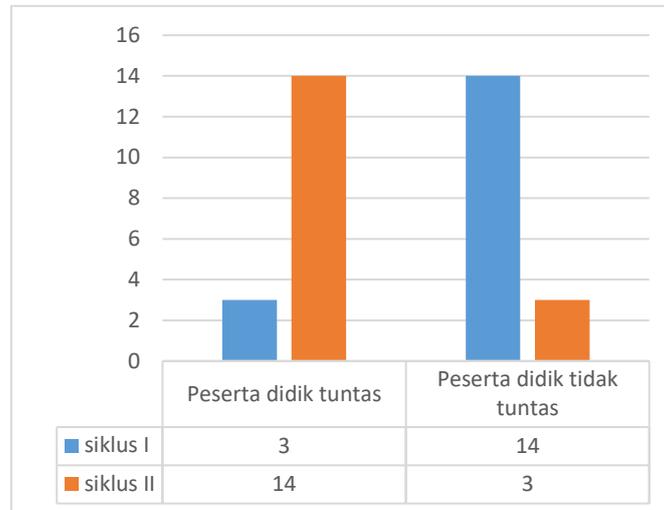
## 3. Rekapitulasi Hasil Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan data yang diperoleh, terlihat adanya peningkatan signifikan dari siklus I ke siklus II sebagaimana grafik di bawah ini.

**Grafik 1. Perbandingan Rata-Rata Peserta Didik Pada Siklus 1 ke Siklus II**



## Grafik 2. Perbandingan Jumlah Peserta Didik yang Tuntas dan Tidak Tuntas Pada Siklus I dan Siklus II



Dari grafik 1 dan 2, terlihat perbandingan rata-rata skor peserta didik serta jumlah peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas dari tahap siklus I dan siklus II pada 17 peserta didik dari kelas 5E di SD Muhammadiyah 1-2 Taman.

Pada tahap siklus I, nilai rata-rata peserta didik adalah 60, dengan 3 peserta didik yang mencapai tingkat ketuntasan dan 14 peserta didik lainnya yang belum mencapai tingkat ketuntasan. Namun, ketika media ular tangga berbasis konseling Islam diterapkan pada siklus II, nilai rata-rata meningkatkan menjadi 80. Pada tahap ini, 14 peserta didik berhasil mencapai tingkat ketuntasan, sementara hanya 3 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan.

Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemahaman tentang bullying peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah penerapan media permainan ular tangga berbasis bimbingan konseling Islam di kelas 5E di SD Muhammadiyah 1-2 Taman.

### KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa implementasi media permainan ular tangga berbasis bimbingan konseling Islam di kelas 5E SD Muhammadiyah 1-2 Taman mengalami peningkatan yang signifikan dalam pemahaman tentang bullying. Terjadi peningkatan dalam nilai rata-rata skor peserta didik dari siklus I sebesar 60 ke siklus II sebesar 80, yang menunjukkan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, jumlah peserta didik yang mencapai tingkat ketuntasan meningkat dari 3 peserta pada siklus I menjadi 14 peserta pada siklus II, sementara jumlah peserta yang belum mencapai tingkat ketuntasan berkurang dari 14 peserta menjadi 3 peserta.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanti<sup>1</sup>, Sunani, Zulfan Saam, and Yakub Elni. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 4 (2022): 11438–44. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4843>.
- Aulia, Prisca, Ernestasya Dalfina, Aflah Imron, and Rizka Apriani. "Mengatasi Perilaku Bullying Menggunakan Bimbingan Kelompok Teknik „Sosiodrama.“" *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke-6, 2023*, 1930–40.

- Djo, Kristina. "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V." *Ekspektasi: Jurnal Pendidikan Ekonomi* 6, no. 1 (2021): 32–38. <https://doi.org/10.37478/jpe.v6i1.991>.
- Hadi Mungawan, Samsul, Bullying dan solusinya dalam Al Qur, Siti Rofiqoh, and Stai KH Muhammad Ali Shodiq Tulungagung. "Bullying Dan Solusinya Dalam Al Qur'an" 01 (2023): 1–18. <https://ejournal.stai-mas.ac.id/index.php/iat>.
- Hartika, Andi Sitti, Ahmad Afiif, and Besse Marjani Alwi. "Pengaruh Permainan Ular Tangga Islami Terhadap Perilaku Moral Anak Pada Kelompok B Tk Citra Samata." *NANAEKE: Indonesian Journal of Early Childhood Education* 3, no. 1 (2020): 18. <https://doi.org/10.24252/nananeke.v3i1.14317>.
- Jasiah. *Mahir Menguasai PTK (Penelitian Tindakan Kelas) Dalam 20 Hari*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020.
- Leon A. Abdillah, Dkk. *Penelitian Tindakan Kelas: Teori Dan Penerapannya*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2021.
- Maria Natalia Bete, Arifin. "Peran Guru Dalam Mengatasi Bullying Di Sma Negeri Sasitamean Kecamatan Sasitamean Kabupaten Malaka." *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)* 8, no. 1 (2023): 15–25.
- Nurida, Nur. "Analisis Perilaku Pelaku Bullying Dan Upaya Penanganannya (Studi Kasus Pada Siswa Man 1 Barru)." *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)* 1, no. 1 (2018): 25–31. <https://doi.org/10.31605/ijes.v1i1.128>.
- Pratiwi, Zakiyah. "Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Bullying Dengan Media Ular Tangga Anti Bullying." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran* 01, no. 3 (2023): 1–23. <https://doi.org/10.31970/pendidikan.v5i3.933>.
- Prihatin, Lilik, et al. "Penyuluhan Mencegah Bullying Di Lingkungan Sekolah Pada Siswa." *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2023): 36–41. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i1.1361>.
- Purwanto, Eko Sigit. *Penelitian Tindakan Kelas*. Purbalingga: Eureka Media Aksara, 2023.
- Rike Parita Rijkiyani. "Penerapan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Sdn 2 Batanjung." *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 1, no. 2 (2022): 29–36. <https://doi.org/10.35931/pediaqu.v1i2.10>.
- Suhrman. *Penelitian Tindakan Kelas (Pendekatan Teoritis & Praktis)*. Mataram: Sanabil, 2021.
- Sutoyo. *Teknik Penyusunan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Surakarta: UNISRI Press, 2020.
- Widyastuti, Wiwid, and Edy Soesanto. "Analisis Kasus Bullying Pada Anak." *Capitalis: Journal of Social Sciences* 1, no. 1 (2023): 142–54. <https://capitalis.joln.org/index.php/home/article/view/19>.
- Winarni, Linda, Rachma Hasibuan, and Umi Anugerah Izzati. "Penerapan Media Permainan Ular Tangga Edukasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Mengenal Kata." *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 4 (2023): 4543–53. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4977>.