

PENGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM LAYANAN BIMBINGAN KELOMPOK
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP DAMPAK *BULLYING*Desan Mareta Priantini¹, Benny Dwi Pratama²^{1,2}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Madiun, Madiun¹dsnmaretaa@gmail.com, ²benydwipratama@unipm.ac.id**Abstrak**

Pemahaman tentang perilaku *bullying* sangat penting untuk mengurangi dan mencegah dampak negatifnya, terutama di kalangan siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Madiun terhadap perilaku *bullying* melalui penggunaan media permainan ular tangga dalam layanan bimbingan kelompok. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif, yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah 6 siswa kelas VIII yang mengikuti sesi bimbingan kelompok tentang *bullying*. Setiap siklus melibatkan siswa dalam permainan ular tangga yang dirancang untuk mengedukasi mereka mengenai berbagai bentuk *bullying* dan dampaknya, baik fisik, verbal, maupun psikologis. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap perilaku *bullying* dan kesadaran mereka dalam mengidentifikasi serta mencegahnya. Skor rata-rata pada *pre-test* adalah 57,8, sementara setelah layanan bimbingan kelompok, skor rata-rata pada siklus I mencapai 65,0, dan pada siklus II meningkat menjadi 84,3, yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap *bullying*.

Kata kunci: *Bullying*, Bimbingan Kelompok, Permainan Ular Tangga, Pemahaman Diri, Pencegahan.

Abstract

Understanding bullying behavior is crucial to reducing and preventing its negative impacts, especially among junior high school students. This study aims to improve the understanding of eighth-grade students at SMP Negeri 12 Madiun regarding bullying behaviors through the use of the snakes and ladders game as a medium in group counseling services. The research method employed in this study is Action Research in Guidance and Counseling (PTBK) with a descriptive qualitative approach, conducted in two cycles. The research subjects were 6 eighth-grade students who participated in group counseling sessions on bullying. In each cycle, students were given the opportunity to play the snakes and ladders game, designed to educate them about various forms of bullying and its impacts, both physical, verbal, and psychological. The results of the study showed an increase in students' understanding of bullying behavior, as well as an improvement in their awareness of identifying and preventing such behavior. The average score on the pre-test was 57.8, while after the group counseling services, the average score in cycle I

Article History

Received: May 2025

Reviewed: June 2025

Published: June 2025

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/)

reached 65.0, and in cycle II it increased to 84.3, indicating a significant improvement in students' understanding of bullying.
Keywords: Bullying, Group Counseling, Snakes and Ladders Game, Self-Understanding, Prevention.

PENDAHULUAN

Perilaku *bullying* merupakan masalah serius yang dapat berdampak negatif bagi siswa di sekolah, baik dari segi psikologis, sosial, maupun akademik. Dalam lingkungan sekolah, *bullying* tidak hanya terjadi dalam bentuk kekerasan fisik, tetapi juga dapat berupa penghinaan verbal, ancaman, serta pengecualian sosial. Perilaku ini sering terjadi pada remaja yang sedang berada dalam masa peralihan, yaitu masa transisi dari anak-anak menuju dewasa, yang ditandai dengan perubahan signifikan dalam berbagai aspek, baik biologis, psikologis, maupun sosial (Azizi, 2025). Masa remaja juga merupakan waktu yang sangat penting untuk membentuk karakter dan identitas diri, sehingga sangat penting untuk memberikan pemahaman tentang perilaku *bullying* agar siswa dapat mengenali dan menghindari perilaku tersebut. *Bullying* dapat berdampak pada korban, pelaku, dan bahkan saksi dari kejadian tersebut. Seftiana et, al (2025) menjelaskan bahwa *bullying* adalah penggunaan kekuasaan yang bertujuan menyakiti secara fisik, verbal, maupun psikologis terhadap orang lain. Dalam konteks sekolah, *bullying* dapat menurunkan kualitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan yang tidak aman bagi siswa. Oleh karena itu, pemahaman siswa tentang apa itu *bullying*, bentuk-bentuknya, dan dampaknya sangat penting agar mereka dapat menghindari terjadinya *bullying* di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama Praktik Pengalaman Lapangan II (PPL II) dan laporan pada Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) di SMP Negeri 12 Madiun, ditemukan bahwa banyak siswa di kelas VIII masih kurang memahami perilaku *bullying* dan dampaknya terhadap korban. Hal ini terlihat dari rendahnya kesadaran mereka terhadap bentuk-bentuk *bullying* serta bagaimana cara mereka bisa berperan aktif dalam mencegah dan mengatasi perilaku tersebut. Beberapa siswa juga menunjukkan perilaku mengikuti teman sebaya tanpa memikirkan dampak dari tindakannya, bahkan dalam kasus tertentu mereka terlibat dalam perilaku *bullying* tanpa sadar. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku *bullying* melalui layanan bimbingan kelompok yang menggunakan media permainan ular tangga sebagai alat untuk memfasilitasi diskusi dan pemahaman bersama. Penggunaan permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengidentifikasi berbagai bentuk *bullying* serta dampaknya. Permainan ini tidak hanya bertujuan untuk mengedukasi siswa, tetapi juga untuk memberikan mereka keterampilan dalam mengatasi dan mencegah perilaku *bullying*.

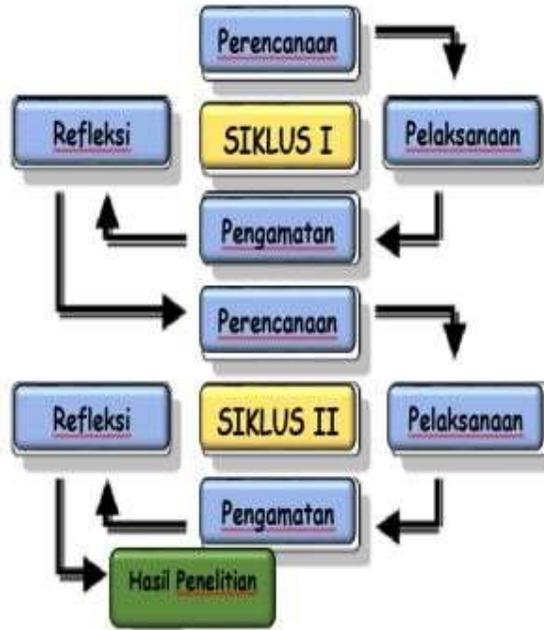
Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dengan dua siklus, di mana setiap siklus akan melibatkan penerapan metode dan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa meningkat. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan layanan bimbingan kelompok untuk mencegah perilaku *bullying* dan membentuk siswa yang lebih peduli terhadap sesama. Salah satu metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan permainan ular tangga sebagai media dalam layanan bimbingan kelompok. Permainan ular tangga dipilih karena selain menyenangkan, juga dapat mendidik siswa tentang perilaku *bullying* dalam suasana yang interaktif dan tidak membosankan. Dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK), penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku *bullying* melalui permainan ular tangga dalam dua siklus. Permainan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik kepada siswa mengenai bentuk-bentuk *bullying* serta cara-cara untuk mengatasi dan mencegahnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini penting untuk dilakukan, mengingat dampak *bullying* yang dapat merusak perkembangan psikologis dan sosial siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini dengan judul “Penggunaan Media Permainan Ular Tangga dalam Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Dampak *Bullying* pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 12 Madiun Tahun Pelajaran 2024/2025”.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling (PTBK) merupakan bentuk penelitian yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi oleh siswa dan memperbaiki praktik layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Menurut Mustika (2025), PTBK adalah penelitian kolaboratif antara konselor dengan teman sejawat yang berasal dari profesi yang sama, seperti sesama konselor, guru bidang studi, atau pemimpin terkait. Sedangkan Sahana et, al (2024) menyatakan bahwa PTBK adalah upaya untuk mempelajari masalah yang ada, menemukan solusi, serta memperbaiki program pendidikan di kelas atau sekolah.

Pada penelitian ini, PTBK dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang perilaku *bullying* dan dampaknya melalui layanan bimbingan kelompok yang menggunakan permainan ular tangga. Teknik ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih memahami bentuk-bentuk *bullying*, dampaknya, serta bagaimana cara mencegah dan menghadapinya. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan permainan ular tangga dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang *bullying*. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 12 Madiun, dengan subjek penelitian adalah siswa kelas VIII yang memiliki pemahaman rendah mengenai perilaku *bullying*, yang berjumlah 6 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025, mulai dari bulan Maret 2024 hingga April 2024. Data dikumpulkan dengan menggunakan berbagai instrumen, seperti angket untuk mengukur pemahaman siswa mengenai *bullying*, serta wawancara, dokumentasi, dan observasi selama pelaksanaan bimbingan kelompok. Penelitian ini terdiri dari dua siklus layanan. Setiap siklus akan melibatkan penerapan permainan ular tangga sebagai media dalam bimbingan kelompok, yang kemudian diikuti dengan evaluasi untuk mengukur perubahan pemahaman siswa. Teknik analisis data dalam PTBK dilakukan dengan membandingkan hasil yang diperoleh pada siklus pertama dan siklus kedua, untuk melihat sejauh mana perubahan terjadi setelah penerapan tindakan bimbingan. Menurut Jannah et, al (2024) perbandingan antara siklus pertama dan siklus berikutnya akan menunjukkan sejauh mana peningkatan pemahaman siswa terjadi, serta memberikan gambaran tentang efektivitas layanan yang diberikan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa terhadap perilaku *bullying* serta memberikan solusi yang relevan untuk mengatasi masalah tersebut di lingkungan sekolah. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan angket untuk mendapatkan informasi mengenai pemahaman diri. Selama pelaksanaan bimbingan kelompok, peneliti juga memanfaatkan wawancara, dokumentasi, dan observasi selama proses layanan. Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling dilakukan dengan dua siklus layanan yang disajikan pada gambar 1.



Gambar 1. Adaptasi Desain Siklus Penelitian Kemmis dan Mc Taggart
Sumber: Arikunto dkk., (2017)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap siswa serta wawancara dengan guru bimbingan dan konseling di SMP Negeri 12 Madiun, tujuan penelitian ini adalah untuk memahami dampak *bullying* terhadap siswa dan upaya meningkatkan pemahaman mereka mengenai perilaku tersebut. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang memahami dampak dari *bullying*. Beberapa siswa bahkan tidak menyadari mereka terlibat dalam tindakan *bullying* atau tidak mengenali bentuk-bentuk perilaku tersebut. Hal ini menjadi alasan pentingnya penelitian ini dilakukan, terutama untuk memberikan pemahaman yang lebih baik tentang *bullying* agar siswa dapat mengidentifikasi dan mencegahnya. Siswa yang menjadi subjek penelitian memiliki pemahaman yang terbatas tentang *bullying*, baik dalam hal dampak psikologis, fisik, maupun sosial yang dapat timbul. Beberapa siswa menunjukkan perilaku mengikuti teman sebaya tanpa memikirkan dampak dari tindakan mereka, dan ada pula yang terlibat dalam tindakan *bullying* tanpa sadar. Oleh karena itu, penggunaan media permainan ular tangga dalam layanan bimbingan kelompok menjadi pilihan yang menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap *bullying*.

Hasil Penelitian Pra Siklus

Sebelum implementasi layanan bimbingan kelompok, peneliti melakukan *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap *bullying*. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang rendah tentang perilaku *bullying* dan dampaknya. Berikut adalah hasil *pre-test* yang dilakukan pada pra siklus:

Tabel 1. Hasil Pra siklus

Nama Inisial	Skor <i>Pre-test</i>
ZR	55.2
TY	57.5
WS	59.0

XQ	60.1
LU	54.0
VP	61.2
Total	347.0
Rata-rata	57.8

Hasil ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman 6 siswa sangat rendah, sehingga layanan bimbingan kelompok perlu dilaksanakan untuk meningkatkan pemahaman mereka. Berdasarkan temuan ini, langkah tambahan diambil untuk menyediakan layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan pemahaman diri subjek penelitian ini.

Hasil Penelitian Siklus I

Pada Siklus I, peneliti memberikan layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik diskusi kelompok. Diskusi ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang berbagai bentuk *bullying* dan dampaknya. Selama sesi bimbingan, siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi tentang topik-topik yang berhubungan dengan *bullying* dan menceritakan pengalaman mereka. Setelah sesi ini, siswa diminta untuk mengisi *post-test* sebagai evaluasi hasil diskusi kelompok. Berikut adalah hasil dari Siklus I:

Tabel 2. Hasil siklus I

Nama Inisial	Skor <i>Pre-test</i>	Skor Siklus I
ZR	55.2	61.0
TY	57.5	63.0
WS	59.0	67.5
XQ	60.1	68.3
LU	54.0	61.5
VP	61.2	69.0
Total	347.0	390.3
Rata-rata	57.8	65.0

Dari hasil ini, terlihat adanya peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap *bullying* setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok pada siklus pertama. Meskipun ada peningkatan, namun masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dan antusias, sehingga diperlukan langkah lanjutan untuk meningkatkan pemahaman mereka lebih jauh.

Hasil Penelitian Siklus II

Pada Siklus II, peneliti memutuskan untuk menggunakan media permainan ular tangga sebagai alat untuk membantu siswa lebih aktif dan antusias dalam memahami *bullying*. Melalui permainan ular tangga, siswa dapat lebih mudah berinteraksi dan belajar tentang berbagai bentuk *bullying* dalam suasana yang lebih menyenangkan dan interaktif, media yang digunakan sebagai berikut:



Gambar 2. Media Permainan Ular Tangga

Setiap siswa melempar dadu dan berjalan menuju kotak yang sesuai, di mana mereka harus menjawab pertanyaan terkait *bullying*. Proses ini memungkinkan siswa untuk lebih mendalami pemahaman mereka tentang *bullying* melalui pengalaman praktis dalam permainan. Pengaplikasian prinsip pengajaran dan asesmen dalam layanan bimbingan kelompok di SMP Negeri 12 Madiun berfokus pada pemahaman siswa terhadap perilaku *bullying* melalui metode interaktif seperti permainan ular tangga dan diskusi kelompok. Dalam kegiatan ini, siswa diajak untuk mengenal berbagai bentuk *bullying*, baik fisik, verbal, maupun *cyber*, dengan cara yang menyenangkan dan mendalam. Melalui permainan ular tangga, siswa dapat menjawab pertanyaan terkait *bullying* dan merenungkan dampak negatifnya. Diskusi kelompok kemudian memungkinkan siswa untuk berbagi pemikiran dan pengalaman, meningkatkan pemahaman mereka tentang cara mencegah dan mengatasi *bullying*. Evaluasi dilakukan untuk mengukur sejauh mana siswa memahami materi dan apakah sikap mereka terhadap *bullying* telah berubah. Dengan pendekatan ini, sekolah berhasil menciptakan lingkungan yang lebih aman, mendukung, dan bebas dari *bullying*, serta membantu siswa mengembangkan empati dan keterampilan sosial yang penting. Berikut adalah hasil Siklus II setelah menggunakan permainan ular tangga:

Tabel 3. Hasil siklus II

Nama Inisial	Skor <i>Pre-test</i>	Skor Siklus I	Skor Siklus II
ZR	55.2	61.0	84.0
TY	57.5	63.0	80.0
WS	59.0	67.5	89.2
XQ	60.1	68.3	91.0
LU	54.0	61.5	76.0
VP	61.2	69.0	85.8
Total	347.0	390.3	506.0
Rata-rata	57.8	65.0	84.3

Berdasarkan terhadap skor *pre-test*, siklus I, dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa mengenai topik *bullying*. Berdasarkan skor rata-rata, siswa menunjukkan peningkatan yang konsisten sepanjang tiga tahap tersebut dari skor **57.8** pada *pre-test*, menjadi **65.0** pada siklus I, dan akhirnya meningkat menjadi **84.3** pada siklus II. Secara lebih mendetail, setiap siswa menunjukkan progres positif dalam pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Misalnya, ZR yang memiliki skor *pre-*

test 55.2 berhasil meningkat menjadi 61.0 pada siklus I dan mencapai 84.0 pada siklus II. Hal serupa terjadi pada sebagian besar siswa, dengan sebagian besar mengalami peningkatan yang signifikan dari siklus I ke siklus II, seperti WS yang meningkat dari 67.5 menjadi 89.2 dan XQ yang meningkat dari 68.3 menjadi 91.0. Peningkatan skor ini menunjukkan efektivitas metode yang digunakan dalam kegiatan bimbingan kelompok, yaitu permainan ular tangga dan diskusi kelompok. Hal ini juga mencerminkan bahwa siswa semakin memahami konsep *bullying* dan cara mencegahnya, serta siap menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan mereka. Meskipun ada variasi dalam pencapaian tiap siswa, secara keseluruhan, skor yang lebih tinggi di siklus II menunjukkan hasil yang positif dari implementasi bimbingan yang dilakukan.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, diketahui bahwa penerapan Penelitian Tindakan Bimbingan dan Konseling menggunakan teknik simulasi permainan ular tangga dalam layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk meningkatkan pemahaman diri siswa kelas VIII SMP Negeri 12 Madiun mengenai perilaku *bullying*. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih memiliki pemahaman yang rendah tentang *bullying* sebelum mengikuti layanan. Dalam siklus I, teknik diskusi kelompok digunakan untuk mengenalkan konsep *bullying*, namun beberapa siswa masih tampak kebingungan dan kurang antusias dalam menjawab pertanyaan serta berdiskusi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun teknik diskusi dapat membantu, interaksi yang terbatas membuat pemahaman siswa tidak optimal. Untuk mengatasi hal tersebut, pada siklus II, peneliti mengubah teknik menjadi simulasi permainan ular tangga, yang dirancang untuk lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif. Dalam permainan ini, setiap siswa harus menjawab pertanyaan terkait *bullying* dan mematuhi instruksi yang ada di kotak ular tangga, yang mengarah pada refleksi diri yang lebih mendalam. Hasil dari siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa tentang *bullying*, tercermin dalam skor rata-rata yang meningkat dari 65.0 pada siklus I menjadi 84.3 pada siklus II. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap *bullying*, menciptakan lingkungan yang lebih sadar akan dampak perilaku tersebut, serta mengarah pada perubahan sikap yang lebih positif di antara siswa.

Penelitian terdahulu yang mendukung temuan dalam penelitian ini antara lain dilakukan oleh Marva dan Budiyo (2024) dan Putri et, al (2023) , yang menunjukkan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok menggunakan teknik permainan simulasi efektif dalam meningkatkan pemahaman diri siswa. Penelitian mereka menegaskan bahwa penggunaan media permainan dapat membantu siswa lebih aktif dalam belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Hal serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Hamidah et, al (2023) dan Fauziah et, al (2023) yang menunjukkan bahwa pemahaman diri siswa meningkat setelah mengikuti layanan bimbingan kelompok dengan menggunakan teknik permainan simulasi, khususnya permainan ular tangga. Penelitian ini mengindikasikan bahwa teknik berbasis permainan tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa tentang topik yang dibahas, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran secara aktif. Temuan-temuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 12 Madiun, yang menunjukkan bahwa teknik permainan ular tangga dalam bimbingan kelompok berhasil meningkatkan pemahaman siswa mengenai *bullying*, sehingga memperkuat keberhasilan metode ini dalam mendukung pengembangan diri siswa di sekolah.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai perilaku *bullying* di SMP Negeri 12 Madiun. Meskipun pada siklus pertama dengan menggunakan teknik diskusi kelompok hasilnya belum optimal, penerapan permainan ular tangga pada siklus kedua menghasilkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa, tercermin dari meningkatnya skor rata-rata dari 65.0 pada siklus I

menjadi 84.3 pada siklus II. Oleh karena itu, penggunaan media permainan dalam bimbingan kelompok terbukti dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, serta membantu siswa lebih aktif dalam memahami dan mengidentifikasi berbagai bentuk *bullying* serta dampaknya. Saran yang dapat diberikan adalah agar metode ini dapat diterapkan lebih luas di sekolah-sekolah lain, terutama dalam konteks pencegahan *bullying*, dengan mengembangkan teknik bimbingan yang lebih kreatif dan melibatkan siswa secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiwinata, A. H., Rusmana, N., Rohman, Y. N., & Fadhilah, R. (2025). "Pengembangan Model Trauma Healing Berbasis Kearifan Budaya Lokal". *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 5(4), 3-3.
- Azizi, A. S. (2025). "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN SNADDERS POSAF SELF-ESTEEM UNTUK PEMILIHAN KEPUTUSAN KARIER DI SMAN 1 DRIYOREJO". *Jurnal BK UNESA*, 15(1), 53-61.
- Fauziah, F., Rochani, R., & Handoyo, A. W. (2023). "Pengembangan Media Permainan Ludo *Bullying* Untuk Meningkatkan Pemahaman *Bullying* Pada Remaja". *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(2), 13-33.
- Hamidah, D. A., & Gumilang, G. S. (2023, August). "Profil Pemanfaatan Media Ular Tangga di SMP Mardi Utomo Grogol". In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 964-972).
- Jannah, S. R., Wachidiyah, S. F., Sahana, Y., Puspita, E. A., Setiawati, D., & Ekhsan, B. (2024). "Upaya Meningkatkan Pemahaman *Bullying* Melalui Ular Tangga di Sekolah Menengah Pertama". *Indonesian Research Journal on Education*, 4(1), 72-76.
- Marva, A., & Budiyono, N. R. (2024). "PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA DALAM BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MEMBERIKAN PEMAHAMAN MENGENAI SELFLOVE". *Jurnal Ilmiah Psikologi Insani*, 9(7).
- Mustika, E. W. (2025). "MEDIA PERMAINAN MONOPOWER (MONOPOLI POWER) SELF-EFFICACY PESERTA DIDIK SMP MUHAMMADIYAH 2 TAMAN". *Jurnal BK UNESA*, 15(1), 62-71.
- Putri, A. R., Afiati, E., & Rahmawati, R. (2023). "Pengembangan Media Informasi Permainan Ular Tangga untuk Mereduksi Kecanduan Game online pada Peserta Didik Sekolah Dasar". *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 105- 120.
- Sahana, Y., Wahyuni, S., & Jannah, S. R. (2024). "PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI MEDIA PEMAHAMAN *BULLYING* DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA". *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(2), 6187- 6192.
- Seftiana, N. A., Sendayu, F. S., & Ginting, H. F. B. (2025). "DEVELOPMENT OF ARTSTEPS-BASED MEDIA AS AN INFORMATION SERVICE TO PREVENT *BULLYING* BEHAVIOR IN STUDENTS AT SMA NEGERI 3 PALANGKA RAYA". *BALANGA: Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(1), 6-16.