Efektivitas Media Permainan Edukatif "Hit to Answer" Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Bullying Di SMAN 1 Turen

Anna Mutrofin, Viola Madyestya Yvonne, Yesi Sovia Tangga Nainggolan, Riskiyana Prihatiningsih, Diana Ida Prabawaning Tyas, Ade Nur Maulidia Fachrisya

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No.05 Malang, East Java, Indonesia
*Corresponding author, email: anna.mutrofin.2301116@students.um.ac.id

https://doi.org/10.17977/2549-7774.006701

Riwayat artikel
Submitted: 11 Juni 2026
Revised: 14 Juli 2026
Accepted: 19 Juli 2026
Published: 24 Agustus 2026

Kata kunci
bullying
permainan edukatif
Hit to Answer

Abstrak
Bullying merupakan salah satu permasalahan yang masih sering terjadi di lingkungan sekolah dan dapat memberikan dampak negatif terhadap perkembangan psikologis, sosial, dan akademik siswa. Oleh karena itu, diperlukan media edukatif yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai bullying. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media permainan edukatif Hit to Answer dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bullying di SMAN 1 Turen. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experimental design dan desain one group pretest-posttest. Subjek penelitian berjumlah 51 siswa kelas X dan XI SMAN 1 Turen. Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket pemahaman bullying yang diadopsi dari penelitian sebelumnya dan diberikan pada tahap pretest serta posttest. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test, dan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman siswa meningkat dari 68,43 pada pretest menjadi 91,96 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 23,53 poin. Hasil uji Wilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (p kurang dari 0,05), yang menunjukkan bahwa media permainan edukatif Hit to Answer efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang bullying. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi aktif siswa dalam memahami konsep, bentuk, dampak, serta upaya pencegahan bullying di lingkungan sekolah.

1. Introduction

Bullying di lingkungan pendidikan didefinisikan sebagai tindakan agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang, yang melibatkan ketidakseimbangan kekuatan antara pelaku dan korban, baik dalam bentuk fisik, verbal, relasional maupun melalui media digital (*cyberbullying*) (Rahmawati & Hasibuan, 2026). Perilaku ini berdampak negatif pada aspek emosi, psikologis, sosial, bahkan akademik siswa karena dapat memicu kecemasan, depresi, penurunan kepercayaan diri, relasi sosial, dan keengganan siswa untuk datang ke sekolah (Yuni & Hasanah, 2025). Data Survei Kekerasan Sekolah (SKS) Indonesia tahun 2023 menunjukkan statistika peningkatan kasus bullying pada tahun 2020 terdapat 91 kasus kekerasan di sekolah, tahun 2021 naik menjadi 142 kasus, 2022 menjadi 194 kasus, tahun 2023 terus menukik menjadi 285 kasus dan yang tertinggi di tahun 2024 sebanyak 573 kasus (Zakia, 2025). Hal ini menegaskan bahwa sekolah sering kali gagal bertransformasi menjadi ruang yang aman bagi siswa.

Kasus kekerasan dan perundungan di kalangan anak dan remaja masih banyak ditemukan, salah satunya di jenjang sekolah menengah, sehingga sekolah menjadi salah satu tempat rawan terjadinya *bullying* jika tidak dikelola dengan baik (Tsabitah, 2025). Masa SMA merupakan fase perkembangan remaja di mana hubungan pertemanan, pengakuan sosial, dan dinamika kelompok sebaya menjadi sangat kuat, sekaligus menjadi periode rentan munculnya perilaku bullying, baik langsung maupun melalui media sosial (Moreno & Jurado, 2024). Upaya pencegahan *bullying* di tingkat SMA perlu difokuskan pada peningkatan pemahaman siswa tentang *bullying*, penguatan empati, keterampilan asertif, serta keberanian siswa untuk menolak dan melapor ketika menyaksikan atau mengalami perundungan (Yuni & Hasanah, 2025).

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Kampanye anti-bullying sudah banyak dilakukan, namun pada jenjang SMA masih menunjukkan adanya gap yang lebar antara kebijakan dan realitas perilaku siswa. Pada fase perkembangan remaja, dorongan untuk diakui dalam kelompok sebaya sering kali dilakukan melalui cara-cara yang keliru dan intimidatif (Wang & Hu, 2021). Di SMAN 1 Turen, manifestasi perilaku perundungan nyata ditemukan dalam bentuk perundungan relasional/ sosial, salah satunya berupa tindakan pengucilan seorang siswa oleh rekan sekelasnya. Menanggapi situasi tersebut, salah satu penanganan yang diterapkan oleh pihak sekolah adalah mereferal kasus tersebut ke guru Bimbingan dan Konseling. Guru BK selanjutnya melakukan intervensi melalui layanan konseling, baik secara responsif kepada korban maupun kepada pelaku. Namun, hal tersebut merupakan satu dari beberapa kasus yang diketahui oleh pihak sekolah. Untuk menghindari kasus serupa perlunya program edukasi yang tidak hanya meningkatkan pengetahuan siswa, tetapi juga membangun kesadaran dan keberanian untuk mengambil tindakan ketika menghadapi situasi perundungan (Hayyin et al., 2025).

Hasil *need assessment* yang dilakukan yang telah dilakukan oleh guru BK pada aspek sosial siswa kelas X dan XI, isu *bullying* menjadi salah satu perhatian yang penting yang memerlukan penanganan segera. Berdasarkan *need assessment*, di kelas X sebesar 5,64% secara eksplisit mengaku mengalami perundungan baik secara langsung maupun daring, meskipun angka tersebut kecil namun sebanyak 45,13% siswa kelas X merasa terganggu oleh perlakuan orang lain yang melecehkan mereka secara verbal. Sebesar 17,95% mengaku menjadi korban *body shaming*. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan mengolok-olok atau perundungan verbal sudah dianggap mengganggu kenyamanan psikologis sebagian besar siswa di awal masa SMA mereka. Kemudian, sebesar 8,21% siswa kelas X mengaku pernah menyaksikan kekerasan atau pelecehan seksual di lingkungan sekolah, dan sebesar 17,44% tidak mengetahui ke mana atau bagaimana cara meminta bantuan saat menghadapi situasi tersebut.

Kondisi di kelas XI sendiri tidak kalah mengkhawatirkan, sebanyak 44,74% siswa menyatakan bahwa mereka pernah menyaksikan atau mengalami sendiri tindakan *bullying* dari teman sebaya. Angka ini menunjukkan bahwa pertemanan di tingkat SMA rentan terhadap perilaku agresif antar teman, baik sebagai korban langsung maupun sebagai saksi dari *bullying*. Selain itu, terdapat 5,26% siswa yang mengalami pelecehan verbal maupun fisik dan bingung bagaimana menyikapi kejadian tersebut. Berdasarkan data dari kedua jenjang di SMAN 1 Turen menegaskan bahwa urgensi penegakan program anti perundungan serta edukasi mengenai pengaduan kekerasan di sekolah sangat penting untuk diimplementasikan demi ruang belajar yang aman dan inklusif. Temuan *need assesment* tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam mengenali, merespons, maupun melaporkan tindakan bullying yang mereka alami atau saksikan.

Pemahaman siswa mengenai *bullying* merupakan faktor penting dalam upaya pencegahan perundungan di lingkungan sekolah. Siswa yang mampu mengenali berbagai bentuk *bullying*, membedakan perilaku bercanda dengan perundungan, serta menunjukkan sikap yang lebih empati terhadap korban. Selain itu, pemahaman yang memadai dapat mendorong siswa untuk berperan sebagai bystander yang aktif dalam menghentikan atau melaporkan tindakan *bullying* daripada hanya menjadi saksi pasif. Penelitian menunjukkan bahwa pengembangan empati dan kesadaran sosial melalui program anti-bullying berkontribusi terhadap peningkatan perilaku prososial dan penurunan kecenderungan perilaku *bullying* di kalangan remaja (Steinvik et al., 2024). Oleh karena itu, pemberian edukasi yang menarik dan melibatkan partisipasi aktif siswa menjadi strategi yang penting dalam membangun budaya sekolah yang aman, inklusif, dan bebas dari perundungan.

Media yang monoton dan hanya bersifat ceramah sering kurang menarik minat siswa sehingga pesan yang disampaikan tidak terserap secara optimal (Hadi et al., 2025). Dengan demikian, inovasi media pembelajaran dan layanan bimbingan yang efektif, interaktif dan sesuai dengan karakteristik remaja sangat diperlukan, salah satunya melalui permainan edukatif seperti Hit to Answer yang mengintegrasikan unsur kompetisi, refleksi, dan diskusi kelompok. Kegiatan yang mengkombinasikan unsur permainan, diskusi, dan refleksi terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai bullying karena peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses berpikir, pengambilan keputusan, dan evaluasi terhadap perilaku sosial yang muncul dalam kehidupan sehari-hari (Yang & Lu, 2024).

Penggunaan media dan permainan edukatif salah satu pendekatan yang efektif dalam pendidikan *anti-bullying* karena mampu menghadirkan suasana belajar menyenangkan, interaktif, dan melibatkan partisipasi aktif siswa. *Game* edukasi "*Stop bullying*" oleh Lubis (2024) dirancang sebagai kuis yang mengajarkan jenis-jenis tindakan *bullying*, penjelasan, bentuk, serta dampak *bullying*, terbukti dapat meningkatkan pemahaman serta kesadaran sikap anti-bullying pada anak sekolah dasar. Program edukasi pencegahan *bullying* melalui permainan ular tangga juga menunjukkan peningkatan pengetahuan siswa tentang bentuk *bullying* dan strategi pencegahannya, dengan perbedaan skor *pretest* dan *posttest* yang signifikan setelah dilakukan intervensi (Yuni & Hasanah, 2025). Dari penelitian-penelitian tersebut menyatakan bahwa permainan edukasi mampu memadukan unsur kognitif, afektif, dan keterampilan sosial sehingga materi lebih mudah diterima dan diingat oleh siswa .

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Media permainan edukasi "Hit to Answer" yang digunakan dalam penelitian ini merupakan salah satu bentuk psikoedukasi berbasis permainan yang menggunakan papan dart bernomor 1 sampai 50, bola, dan kartu pertanyaan terkait *bullying*. Permainan ini meminta siswa melempar bola ke papan dart, lalu menjawab pertanyaan pada kartu sesuai nomor yang mereka peroleh yang berisi aspek definisi *bullying*, perbedaan bercanda dan *bullying*, bentuk-bentuk *bullying*, dampak, serta cara mencegah dan merespon *bullying* secara empatik dan asertif. Kartu pertanyaaan ini tidak hanya menguji pengetahuan kognitif, tetapi juga mengajak siswa merefleksikan perasaan korban, cara menolong teman, cara meminta maaf, serta menyusun komitmen pribadi untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan saling menghargai (Nurhalimah et al., 2025).

Berdasarkan uraian tersebut perlu dilakukan penelitian mengenai efektivitas media permainan edukatif Hit to Answer dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang *bullying* di SMAN 1 Turen. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai sejauh mana media Hit to Answer mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep, bentuk, dampak, dan pencegahan bullying, serta memberikan rekomendasi praktis bagi guru dan guru BK dalam mengembangkan program pencegahan *bullying* yang menarik dan efektif di lingkungan SMA.

2. Method

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *pre-experimental design*. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan suatu kelompok subjek yang diberikan pengukuran sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*) untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan (William & Hita, 2019). Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Turen pada siswa kelas X dan XI Tahun Ajaran 2025/2026. Penelitian melibatkan 51 siswa sebagai subjek penelitian yang berasal dari dua kelas, yaitu kelas X sebanyak 27 siswa dan kelas XI sebanyak 24 siswa. Seluruh siswa mengikuti layanan menggunakan media permainan edukatif Hit to Answer. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket pemahaman bullying yang diadopsi dari penelitian sebelumnya dan digunakan tanpa melakukan perubahan terhadap indikator maupun butir pernyataan yang terdapat pada instrumen asli. Angket diberikan kepada siswa pada tahap pretest dan posttest untuk mengukur tingkat pemahaman siswa mengenai bullying sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Perlakuan yang diberikan berupa layanan menggunakan media permainan edukatif "Hit to Answer". Media ini berbentuk papan target (*dart board*) yang terdiri atas nomor 1 sampai 50 dan dilengkapi dengan kartu pertanyaan terkait bullying. Pertanyaan mencakup aspek pengertian *bullying*, bentuk-bentuk *bullying*, dampak *bullying*, perbedaan antara bercanda dan *bullying*, serta strategi pencegahan dan penanganan bullying. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta melempar bola ke papan target dan menjawab pertanyaan sesuai nomor yang diperoleh. Setelah siswa menjawab pertanyaan, fasilitator memberikan penguatan materi dan memfasilitasi diskusi untuk memperdalam pemahaman siswa mengenai *bullying*.

Prosedur penelitian diawali dengan pemberian *pretest* untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa tentang *bullying*. Selanjutnya, siswa mengikuti layanan menggunakan media permainan edukatif "Hit to Answer". Setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai, siswa diberikan *posttest* menggunakan instrumen yang sama untuk mengetahui perubahan tingkat pemahaman setelah memperoleh perlakuan. Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Selanjutnya dilakukan uji normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* untuk menentukan jenis analisis inferensial yang digunakan. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal sehingga pengujian pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Wilcoxon Signed Rank Test* untuk mengetahui perbedaan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (Dewi et al., 2025). Analisis data dilakukan dengan bantuan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) dengan taraf signifikansi 0,05.

3. Results and Discussion

3.1. Results

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas layanan permainan edukatif "Hit to Answer" dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang *bullying* di SMAN 1 Turen. Penelitian ini menggunakan desain pra-eksperimen dengan *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek untuk diberikan tes awal (*pre-test*) kemudian diberi perlakuan berupa penggunaan media permainan edukatif Hit to Answer, dan selanjutnya diberikan tes akhir (*post-test*) untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa tentang bullying.

3.1.1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* terhadap data *pre-test* dan *post-test* karena jumlah sampel lebih dari 50. Berdasarkan hasil pengujian, diperoleh nilai signifikansi pada

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

data *pre-test* sebesar 0,006, yang berarti lebih kecil dari 0,05 (0,006 < 0,05) sehingga data *pre-test* dinyatakan tidak berdistribusi normal. Sementara itu, nilai signifikansi pada data *post-test* sebesar 0,200, yang berarti lebih besar dari 0,05 (0,200 > 0,05) sehingga data *post-test* dinyatakan berdistribusi normal.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data penelitian tidak sepenuhnya memenuhi asumsi normalitas karena salah satu kelompok data tidak berdistribusi normal yaitu *pre-test*. Oleh karena itu, analisis statistik lanjutan yang digunakan adalah uji non-parametik, yaitu Uji *Wilcoxon Signed Rank Test*, untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test*.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Postest
N		51	51
Normal Parameters[a,b]	Mean	68,43	91,96
	Std. Deviation	13,464	7,313
Most Extreme Differences	Absolute	,150	,095
	Positive	,150	,050
	Negative	-,076	-,095
Test Statistic		,150	,095
Asymp. Sig. (2-tailed)		,006[c]	,200[c,d]

Gambar 1. Hasil Uji Normalitas Kolmogorov–Smirnov

3.1.2. Uji Statistik Deskriptif

Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa jumlah responden pada penelitian ini sebanyak 51. Pada data pre-test, diperoleh nilai minimum sebesar 46 dan nilai maksimum sebesar 92 dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 68,43 serta standar deviasi sebesar 13, 464. Sementara itu pada data *post-test*, diperoleh nilai minimum sebesar 74 dan nilai maksimum sebesar 104 dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 91,96 serta standar deviasi sebesar 7,313.

Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari *pre-test* dan *post-test* yaitu sebesar 23, 53 poin. Selain itu, nilai standar deviasi pada *post-test* yang lebih kecil dibandingkan *pre-test* menunjukkan bahwa sebaran data pada hasil *post-test* lebih homogen atau lebih merata. Dengan demikian, secara deskriptif dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil setelah diberikan perlakuan atau layanan.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	51	46	92	68,43	13,464
Posttest	51	74	104	91,96	7,313
Valid N (listwise)	51				

Gambar 2. Hasil Statistik Deskriptif Pretest dan Posttest

Berdasarkan hasil statistik deskriptif menurut jenis kelamin, terdapat peningkatan skor setelah diberikan perlakuan. Kelompok laki-laki mengalami peningkatan rata-rata sebesar 19, 57 point dari 74,07 pada pretest menjadi 93, 64 pada posttest. Sementara itu, kelompok perempuan mengalami peningkatan rata-rata skor sebesar 25, 02 point dari 66,30 dari pretest menjadi 91,32 pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa secara deskriptif peningkatan skor pada kelompok perempuan lebih besar dibandingkan kelompok laki-laki.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Report

Jenis Kelamin		Pretest	Postest
Laki-laki	Mean	74,07	93,64
	N	14	14
	Std. Deviation	14,328	7,386
Perempuan	Mean	66,30	91,32
	N	37	37
	Std. Deviation	12,673	7,284
Total	Mean	68,43	91,96
	N	51	51
	Std. Deviation	13,464	7,313

Gambar 3. Statistik Deskriptif Berdasarkan Jenis Kelamin

Berdasarkan hasil statistik deskriptif menurut kelas., diketahui bahwa terdapat peningkatan skor setelah diberikan perlakuan pada dua kelas tersebut. Pada kelas A dengan total 27 siswa, rata-rata skor meningkat dari 67,26 pada pretest menjadi 91, 59 pada posttest, sehingga terjadi peningkatan sebesar 24, 33 point. Sementara itu pada kelas B dengan total siswa 24, rata-rata skor meningkat 69,75 pada pretest menjadi 92, 38 atau mengalami peningkatan sebesar 22,63 point. Selain itu, nilai standar deviasi pada kedua kelas cenderung menurun pada posttest yang menunjukkan bahwa variasi skor peserta didik setelah mengalami perlakuan menjadi lebih kecil. Hasil ini mengindikasikan bahwa perlakuan yang diberikan berkontribusi terhadap peningkatan skor pada kedua kelas dengan peningkatan yang secara deskirptif sedikit lebih besar terjadi pada kelas A.

Report

Kelas		Pretest	Postest
Kelas A	Mean	67,26	91,59
	N	27	27
	Std. Deviation	12,581	7,350
Kelas B	Mean	69,75	92,38
	N	24	24
	Std. Deviation	14,552	7,406
Total	Mean	68,43	91,96
	N	51	51
	Std. Deviation	13,464	7,313

Gambar 4. Statistik Deskriptif Berdasarkan Kelas

3.1.3. Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Hasil analisis diperoleh nilai Z sebesar -6,068 dengan nilai signifikansi *Asymp. Sig.* (2-tailed) sebesar 0,000. (0,000 < 0,05). Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, apabila nilai signifikansi <0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara skor *pre-test* dan *post-test*.

Test Statistics[a]

	Posttest - Pretest
Z	-6,068[b]
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Gambar 5. Hasil Uji Wilcoxon Signed Rank

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

3.2. Discussion

Uji normalitas menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test menunjukkan bahwa data pretest tidak berdistribusi normal (Sig. =0,006 < 0,05), sedangkan data posttest berdistribusi normal (Sig.=0,200>0,05). Karena salah satu data tidak memenuhi asumsi normalitas, analisis dilanjutkan menggunakan Uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil statistik deskriptif terhadap 52 responden menunjukkan bahwa rata-rata skor meningkat dari 68,43 pretest menjadi 91, 96 pada posttest, atau mengalami peningkatan sebesar 23,53 point. Standar deviasi juga menurun dari 13, 464 menjadi 7,313 yang menunjukkan bahwa skor peserta didik setelah perlakukan menjadi lebih homogen. Berdasarkan jenis kelamin, kelompok perempuan mengalami peningkatan rata-rata yang lebih besar yaitu 25,02 point dibandingkan kelompok laki-laki yaitu 19,57 point. Berdasarkan kelas, Kelas A mengalami peningkatan sebesar 24, 33 point, sedangkan kelas B mengalami peningkatan sebesar 22, 63 point. Hasil Uji Vilcoxon Signed Rank Test menunjukkan nilai Z= -6, 068 dengan Asymp. Sig. (2 tailed)= 0,000 (,0<05), yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara skor pretest dan posttest.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media permainan edukatif "Hit to Answer" terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai *bullying* di SMAN 1 Turen. Peningkatan skor pada hasil post-test mengindikasikan bahwa layanan yang diberikan mampu membantu siswa memahami materi *bullying* secara lebih komprehensif, mencakup pengertian, bentuk-bentuk *bullying*, dampak yang ditimbulkan, serta upaya pencegahan dan penanganannya di lingkungan sekolah. Temuan awal berdasarkan hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian siswa masih memiliki tingkat pemahaman yang relatif rendah terkait *bullying*. Hal tersebut terlihat dari masih adanya siswa yang belum mampu mengidentifikasi perbedaan antara *bullying* verbal, fisik, dan sosial, serta belum memahami secara utuh konsekuensi psikologis yang dapat dialami korban. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam layanan bimbingan yang mampu menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik.

Setelah pelaksanaan layanan melalui media permainan edukatif "Hit to Answer", terjadi perubahan positif pada pemahaman siswa. Perubahan tersebut tercermin dari meningkatnya partisipasi aktif siswa selama proses layanan, antusiasme dalam menjawab pertanyaan, keterlibatan dalam diskusi kelompok, serta kemampuan siswa dalam mengenali berbagai bentuk perilaku *bullying* yang terjadi di lingkungan sekitar. Penggunaan media permainan edukatif yang dirancang secara interaktif memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Melalui aktivitas menjawab pertanyaan, berdiskusi, dan melakukan refleksi, siswa didorong untuk berpikir kritis serta mengaitkan materi dengan situasi nyata yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media permainan edukatif *Hit to Answer* memberikan kontribusi yang positif dalam mendukung upaya sekolah untuk mencegah terjadinya bullying serta mewujudkan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan kondusif bagi peserta didik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai bullying secara efektif. Oleh karena itu, *Hit to Answer* dapat dijadikan sebagai salah satu media pendukung dalam penyelenggaraan layanan bimbingan dan konseling, baik melalui layanan bimbingan klasikal maupun bimbingan kelompok. Selain berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, media ini juga mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih partisipatif, menarik, dan berpusat pada keterlibatan siswa. Kondisi tersebut mendorong siswa untuk lebih aktif dalam memahami berbagai permasalahan sosial yang berkaitan dengan bullying. Peningkatan pemahaman mengenai bentuk, dampak, serta strategi pencegahan bullying diharapkan dapat menumbuhkan sikap empati, rasa saling menghormati, dan kesadaran untuk berperan aktif dalam mencegah maupun melaporkan tindakan perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah.

Hasil penelitian ini selaras dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pemanfaatan media permainan edukatif dalam layanan bimbingan dan konseling mampu meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan (Dalimunthe et al., 2025) **.** Media permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, partisipatif, dan bermakna, sehingga peserta didik dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran**.** Dalam konteks layanan bimbingan dan konseling, penggunaan permainan edukatif menjadi salah satu strategi preventif yang efektif dalam menyampaikan materi terkait *bullying*, karena siswa memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui interaksi aktif yang mendukung pemahaman konseptual maupun aplikatif. Sekolah juga perlu memberikan dukungan terhadap pemanfaatan media pembelajaran dan layanan bimbingan yang inovatif sebagai bagian dari program pencegahan bullying. Penerapan media *Hit to Answer* secara berkelanjutan berpotensi memperkuat budaya sekolah yang positif, inklusif, dan berorientasi pada pengembangan aspek akademik maupun sosial-emosional peserta didik secara optimal.

4. Conclusion

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan permainan Hit to Answer terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa SMAN 1 Turen tentang *bullying*. Berdasarkan analisis data, terdapat peningkatan skor rata-rata siswa dari nilai pretest ke posttest setelah perlakuan layanan klasikal menggunakan media permainan edukatif Hit to Answer. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perlakuan yang

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

diberikan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi. Permainan Hit to Answer juga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih santai, aktif, interaktif, dan menumbuhkan komunikasi dan kerjasama siswa dalam kelompok. Dengan demikian, penggunaan media permainan Hit to Answer dapat direkomendasikan sebagai alternatif strategi untuk mengoptimalkan hasil belajar pada materi *bullying*.

4.1. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, media permainan edukatif *Hit to Answer* terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa tentang bullying sehingga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media dalam layanan bimbingan dan konseling, baik melalui bimbingan klasikal maupun bimbingan kelompok. Penggunaan media ini dapat membantu siswa memahami bentuk, dampak, serta cara mencegah bullying melalui kegiatan yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan berbagai media pembelajaran dan layanan yang inovatif sebagai upaya menciptakan lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan kondusif bagi seluruh siswa. Selain itu, siswa diharapkan dapat menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh dengan menunjukkan sikap saling menghargai, menghindari perilaku bullying, serta berpartisipasi aktif dalam menciptakan budaya sekolah yang positif. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan desain yang lebih komprehensif, melibatkan kelompok kontrol dan jumlah responden yang lebih banyak, serta mengkaji aspek lain seperti empati, sikap anti-bullying, dan perubahan perilaku siswa. Media *Hit to Answer* juga dapat terus dikembangkan melalui penambahan variasi materi, studi kasus yang lebih kontekstual, dan pemanfaatan teknologi digital agar semakin menarik serta efektif dalam mendukung pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Kontribusi Penulis

Seluruh penulis memiliki kontribusi yang sama terhadap artikel. Semua penulis telah membaca dan menyetujui versi akhir artikel.

Pendanaan

Tidak ada dukungan pendanaan yang diterima.

Deklarasi Konflik Kepentingan

Penulis menyatakan tidak ada potensi konflik kepentingan sehubungan dengan penelitian, kepenulisan, dan/atau publikasi artikel ini.

Ketersediaan Data

Data yang mendukung temuan penelitian ini dapat diperoleh melalui penulis korespondensi berdasarkan permintaan yang beralasan. Data tidak tersedia secara terbuka untuk menjaga kerahasiaan informasi dan melindungi privasi partisipan. Akses dapat diberikan untuk keperluan ilmiah dengan tetap memperhatikan ketentuan etika penelitian dan perlindungan data.

Deklarasi Penggunaan AI

Penulis menyatakan tidak menggunakan AI atau alat berbantuan AI dalam penyusunan naskah ini.

Daftar Rujukan

Dalimunthe, D. E., Syaimi, K. U., Lubis, L. S., & Sidabutar, L. G. (2025). Layanan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman Diri Siswa Kelas XI SMAN 15 Medan dengan Penggunaan Media Ular Tangga. 5(1). https://doi.org/10.55352/bki.v5i1.2046

Dewi, F., Anggraini, P., Zubaidah, M., & Rahma, K. (2025). Uji Wilcoxon untuk Mengevaluasi Hasil Pretest-Posttest Pembelajaran Entomologi Kedokteran pada Mahasiswa Preklinik Wilcoxon Test for Medical Entomology Pretest-Posttest Learning Evaluation. Public Health and Safety International Journal, 5(1), 2715–5854. https://doi.org/10.55642

Moreno, A. G., & Jurado, M. del M. M. (2024). Intervention programs for the prevention of bullying and the promotion of prosocial behaviors in adolescence: A systematic review. Social Sciences and Humanities Open, 10. https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100954

Hadi, S., Rusmawati, R. D., & Hartono, H. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA BIMBINGAN KLASIKAL BERBASIS DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN STUDI LANJUT PADA PESERTA DIDIK KELAS XII SMK. EDUTECH, 24(1), 441–450. https://doi.org/10.17509/e.v24i1.80055

Hayyin, F., Surani, D., Tri Panudju, A., & Supriyadi. (2025). Peningkatan Kesadaran dan Empati Siswa terhadap Bahaya Bullying Melalui Penyuluhan Interaktif. Welfare Jurnal Pengabdian Masyarakat, 3(2). https://doi.org/10.30762/welfare.v3i2.2202

Lubis, J. R. (2024). Efektivitas Game Edukasi Stop Bulliying Dalam Meningkatkan Kesadaran Anti-Bulliying Pada Anak SD Menggunakan Construct 2 Dan Metode MDLC. Jurnal SANTI (Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi), 4(2), 2024.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774

Nurhalimah, Rahayu, D. A., Mubin, M. F., & Hidayati, E. (2025). Fun-Learning: Permainan Edukatif sebagai Media Pencegahan Bullying pada Anak Usia Sekolah. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa. https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index

Rahmawati, D., & Hasibuan, M. F. (2026). The Effectiveness of Group Guidance in Addressing Bullying Issues at Sanggar Malaysia. Indonesian Counseling and Psychology, 6(2), 39–48. https://doi.org/10.24114/icp

Steinvik, H. R., Duffy, A. L., & Zimmer-Gembeck, M. J. (2024). Can Empathy and Compassion Activation Affect Adolescents' Empathic Responses, Compassion, and Behavioral Intentions When Witnessing Bullying? International Journal of Bullying Prevention. https://doi.org/10.1007/s42380-024-00254-5

Tsabitah, S. (2025). PENGARUH ASSERTIVENESS TRAINING TERHADAP PERILAKU ANTI-BULLYING SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI JENJANG SEKOLAH MENENGAH PERTAMA. Universitas Pendidikan Indonesia.

Wang, G., & Hu, W. (2021). Peer Relationships and College Students' Cooperative Tendencies: Roles of Interpersonal Trust and Social Value Orientation. Frontiers in Psychology, 12. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2021.656412

William, & Hita. (2019). Mengukur Tingkat Pemahaman Pelatihan PowerPoint Menggunakan Quasi-Experiment One-Group Pretest-Posttest. JSM STMIK Mikroskil, 20, 1–5.

Yang, K. H., & Lu, Y. (2024). Combating school bullying through multi-role experience-based virtual scenario learning model: Assessing empathy, problem-solving, and self-efficacy from a multi-stakeholder perspective. Heliyon, 10(10). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31044

Yuni, H., & Hasanah, S. N. (2025). Edukasi Pencegahan Bullying Melalui Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Di SDIT Cendikia Andalas Padang. Buletin Ilmiah Nagari Membangun, 8(4), 2025. https://doi.org/10.25077/bina.v8i4

Zakia, E. (2025, October). Lonjakan Statistik Kasus Bullying di Indonesia, Ini Data Setiap Tahunnya! GoodStats.

© 2026 The Author(s)
This is an Open Access article under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License
ISSN: 2549-7774