

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *SNEAKY POLY* TERHADAP
KESADARAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA TENTANG PERILAKU *BULLYING***

TUGAS AKHIR



**RAHMA DANIYAH OKTAVIANI
NIM 2210123220022**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
BANJARMASIN
2026**

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *SNEAKY POLY* TERHADAP
KESADARAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH
PERTAMA TENTANG PERILAKU *BULLYING***

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan
dalam menyelesaikan Program Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat

Oleh
RAHMA DANIYAH OKTAVIANI
NIM 2210123220022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN
TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN BIMBINGAN DAN KONSELING
BANJARMASIN
2026**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *SNEAKY POLY* TERHADAP KESADARAN
PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TENTANG
PERILAKU *BULLYING***

**RAHMA DANIYAH OKTAVIANI
NIM 2210123220022**

Disetujui untuk Dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Ririanti Rachmayanie Jamain, S.Psi., M.Pd. Hendro Yulius Suryo Putro, S.Pd., M.Psi.
NIP. 197502142005012001 NIP. 198505182020121006

Tanggal :

Tanggal :

Mengetahui

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat



Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.
NIP. 198007022005012004

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir oleh Rahma Daniyah Oktaviani

Telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji pada Tanggal 17 Juli 2026

Dewan Penguji

Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.
NIP. 198007022005012004



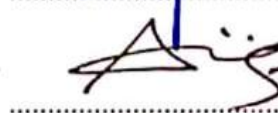
Ketua

Eklys Cheseda Makaria, S.Pd., M.Pd.
NIP. 199208062018032001



Sekretaris

Dr. Ririanti Rachmayanie Jamain, S.Psi., M.Pd.
NIP. 197502142005012001



Penguji I

Hendro Yulius Suryo Putro, S.Pd., M.Psi.
NIP. 198505182020121006



Penguji II

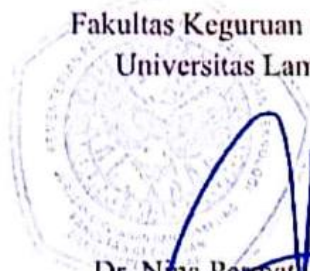
Muhammad Andri Setiawan, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198608082023211027



Penguji III

Mengetahui,

Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lambung Mangkurat



Dr. Nina Permata Sari, S.Psi., M.Pd.
NIP. 198007022005012004

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahma Daniyah Oktaviani
NIM : 2210123220022
Tempat/Tanggal Lahir : Tabalong, 26 Oktober 2003
Jurusan : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Lambung Mangkurat

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul “**EFEKTIVITAS PERMAINAN *SNEAKY POLY* TERHADAP KESADARAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TENTANG PERILAKU *BULLYING***” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya seni saya ini.

Banjarmasin, 17 Juli 2026

Hormat Saya,



Rahma Daniyah Oktaviani

NIM 2210123220022

MOTTO-HALAMAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

“Selesaikan apa yang telah kamu mulai”

PERSEMBAHAN:

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa, atas segala rahmat serta karunia-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Dibalik setiap proses, perjuangan, dan tantangan yang dilalui, terdapat banyak do'a, dukungan, serta bantuan dari berbagai pihak yang menjadi kekuatan saya untuk terus melangkah hingga dapat menyelesaikan tugas akhir.

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada Bapak, Ibu, serta Kakak saya yang senantiasa memberikan do'a, pengorbanan, dan dukungan yang tak terbatas. Terimakasih atas nasihat, dan perjuangan yang telah diberikan sehingga saya dapat menempuh dan menyelesaikan pendidikan ini dengan baik. Tugas akhir saya ini saya persembahkan kepada keluarga saya yang turut memberikan do'a dalam setiap langkah kehidupan saya.

Begitu pula saya mengucapkan terima kasih banyak kepada Bapak dan Ibu Dosen Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Lambung Mangkurat yang telah membimbing dan mengajarkan ilmu serta pengalaman yang sangat berarti, khususnya kepada Ibu Dr. Ririanti Rachmayanie Jamain, S.Psi., M.Pd selaku dosen pembimbing I dan Bapak Hendro Yulius Suryo Putro, S.Pd., M.Psi selaku dosen pembimbing II yang selalu membimbing dan memotivasi saya dalam pembuatan tugas akhir ini.

Tak lupa saya mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak SMP Negeri 27 Banjarmasin yang sangat membantu selama proses penelitian di sekolah tersebut. Tanpa bantuan dan kerja sama yang baik, penelitian ini tidak akan terlaksana sebagaimana mestinya.

ABSTRAK

Oktaviani, R. D., Jamain, R. R., & Putro, H. Y. S. 2026. EFEKTIVITAS PERMAINAN *SNEAKY POLY* TERHADAP KESADARAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TENTANG PERILAKU *BULLYING*. Pembimbing (I) Dr. Ririanti Rachmayanie Jamain, S.Psi., M.Pd, Pembimbing (II) Hendro Yulius Suryo Putro, S.Pd., M.Psi

Kata kunci : *Bullying*, Kesadaran Peserta Didik, Permainan *Sneaky poly*, Bimbingan Klasikal

Bullying merupakan salah satu permasalahan yang masih sering terjadi di lingkungan sekolah dan dapat menimbulkan dampak negatif bagi peserta didik. Rendahnya kesadaran terhadap perilaku *bullying* menjadi salah satu faktor yang menyebabkan tindakan tersebut terus terjadi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan *sneaky poly* terhadap kesadaran peserta didik tentang perilaku.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian pre-experiment dengan desain one group pre-test post-test. Penelitian ini melibatkan 25 peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin sebagai sampel, yang diperoleh melalui teknik simple random sampling. Instrumen penelitian berupa angket kesadaran perilaku *bullying* yang diadopsi dari penelitian sebelumnya terdiri atas aspek penginderaan, pikiran, perasaan, dan tindakan. Analisis data dalam penelitian ini mencakup analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji N-Gain, dan uji paired sample t-test.

Berdasarkan hasil analisis data, rata-rata nilai N-Gain sebesar -0.1484 berada pada kategori tidak efektif. Berdasarkan hasil uji paired sample t-test, memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,623 ($>0,05$), yang menunjukkan tidak terdapat perubahan pada pre-test dan post-test setelah pemberian treatment. Permainan *sneaky poly* dalam layanan bimbingan klasikal tidak efektif untuk meningkatkan kesadaran peserta didik tentang perilaku *bullying* pada peserta didik kelas VIII D di SMP Negeri 27 Banjarmasin.

ABSTRACT

Oktaviani, R. D., Jamain, R. R., & Putro, H. Y. S. 2026. THE EFFECTIVENESS OF THE SNEAKY POLY GAME ON JUNIOR HIGH SCHOOL STUDENTS' AWARENESS OF BULLYING BEHAVIOR. Supervisor (I) Dr. Ririanti Rachmayanie Jamain, S.Psi., M.Pd, Supervisor (II) Hendro Yulius Suryo Putro, S.Pd., M.Psi

Keyword : Bullying, Student Awareness, Sneaky poly Games, Classical Guidance

Bullying is one of the problems that still often occurs in the school environment and can have a negative impact on students. Low awareness of bullying behavior is one of the factors that causes these actions to continue to occur. This study aims to determine the effectiveness of sneaky poly games on students' awareness of behavior.

The approach used in this study is quantitative with a type of pre-experiment research with a one group pre-test post-test design. This study involved 25 students of class VIII D at SMP Negeri 27 Banjarmasin as a sample, which was obtained through simple random sampling techniques. The research instrument in the form of a bullying behavior awareness questionnaire adopted from previous research consisted of aspects of sensing, thoughts, feelings, and actions. The data analysis in this study includes descriptive statistical analysis, normality test, homogeneity test, N-Gain test, and paired sample t-test.

Based on the results of data analysis, the average N-Gain value of -0.1484 is in the ineffective category. Based on the results of the paired sample t-test, a significance value of 0.623 (>0.05) was obtained, which showed that there was no change in the pre-test and post-test after treatment. The sneaky poly game in classical guidance services is not effective in increasing students' awareness of bullying behavior in grade VIII D students at SMP Negeri 27 Banjarmasin.

KATA PENGANTAR

Segala puji serta syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kesehatan dan rahmat-Nya, sehingga dapat menyelesaikan tugas akhir saya yang berjudul **“EFEKTIVITAS PERMAINAN *SNEAKY POLY* TERHADAP KESADARAN PESERTA DIDIK SEKOLAH MENENGAH PERTAMA TENTANG PERILAKU *BULLYING*”**.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program S1 (Strata-1) di Jurusan Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.

Disadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak lepas dari peran serta dan berbagai pihak yang telah membantu baik secara moril maupun materiel. Untuk itu disampaikan ucapan terima kasih khususnya kepada Ibu Dr. Ririanti Rachmayanie Jamain, S.Psi., M.Pd. sebagai pembimbing I dan Bapak Hendro Yulius Suryo Putro, S.Pd., M.Psi selaku dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan, bimbingan, arahan, dan saran dalam penyusunan skripsi ini. Selain itu, ucapan terima kasih ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Alim Bachri, S. E., M. Si selaku Rektor Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan penelitian.
2. Bapak Dr. Sunarno Basuki, Drs., M.Kes., AIFO. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin yang telah memberikan dukungan dan fasilitas dalam rangka kelancaran pelaksanaan penelitian.
3. Bapak Ryan Utama, S.STP, M.Si selaku Kepala Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin yang telah memberikan rekomendasi sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
4. Ibu Dr. Nina Permata Sari, S.Psi, M.Pd selaku Ketua Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan pengarahan sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
5. Bapak/Ibu Dosen Pengajar dan Staff di Jurusan Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan bantuan dalam melaksanakan layanan.
6. Ibu Eklys Cheseda Makaria, S.Pd, M.Pd selaku Dosen Uji Ahli Materi “Buku Panduan Layanan Klasikal Untuk Guru Dengan Permainan *Sneaky poly* : Inovasi Permainan Edukatif Anti-*Bullying* untuk Siwa Sekolah Menengah Pertama” yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam penyusunan buku panduan penelitian ini.
7. Bapak Qomario, M.Pd selaku Dosen Uji Ahli Media “Buku Panduan Layanan Klasikal Untuk Guru Dengan Permainan *Sneaky poly* : Inovasi Permainan Edukatif Anti-*Bullying* untuk Siwa Sekolah Menengah Pertama” yang telah

memberikan masukan dan bimbingan dalam penyusunan buku panduan penelitian ini.

8. Ibu Hj. Arbaniah, M.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 27 Banjarmasin yang telah berkenankan saya untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 27 Banjarmasin.
9. Ibu Bariah, S.Pd.I dan Ibu Siti Khairani, S.Pd selaku guru BK dan seluruh guru dan staff di SMP Negeri 27 Banjarmasin yang telah memberikan waktu untuk saya dalam melaksanakan penelitian di SMP Negeri 27 Banjarmasin.
10. Orang tua tercinta Bapak ACHMAD MUHADI dan Ibu MAS'UDAH serta Kakak saya Nur Roihanah Zulfa yang tidak berhenti berdo'a, memberikan semangat dan memberikan dukungan yang terhingga, sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini.
11. Sahabat-sahabat saya yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terimakasih atas dukungan selama masa perkuliahan sampai proses pengerjaan tugas akhir ini.
12. Serta seluruh pihak yang telah banyak membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa dalam tugas akhir ini masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan. Penulis menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi perbaikan di masa yang mendatang. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Banjarmasin, 17 Juli 2026



Rahma Daniyah Oktaviani
NIM. 2210123220022

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
MOTTO-HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ARTIKEL	1
LAMPIRAN	13

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kajian Teori.....	13
Lampiran 2. Buku Panduan.....	42
Lampiran 3. Rencana Pelaksanaan Layanan.....	76
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Kesadaran Peserta Didik Terhadap Perilaku <i>Bullying</i>	100
Lampiran 5. Hasil Uji Normalitas.....	101
Lampiran 6. Hasil Uji Homogenitas.....	101
Lampiran 7. Kisi-kisi dan Angket Kesadaran Peserta Didik Terhadap Perilaku <i>Bullying</i>	102
Lampiran 8. Tabulasi Data Hasil Pre-test Angket Kesadaran Peserta Didik tentang Perilaku <i>Bullying</i>	104
Lampiran 9. Tabulasi Data Hasil Post-test Angket Kesadaran Peserta Didik tentang Perilaku <i>Bullying</i>	105
Lampiran 10. Hasil Uji N-Gain.....	106
Lampiran 11. Hasil Uji Paired Sample T-Test.....	106
Lampiran 12. Revisi Pihak Consilium: Education and Counseling Jurnal.....	107
Lampiran 13. Jurnal Revisi Pembimbing I.....	115
Lampiran 14. Jurnal Revisi Pembimbing II.....	118
Lampiran 15. Surat Izin Penelitian.....	119
Lampiran 16. Penilaian Uji Ahli Buku Panduan dan Permainan <i>Sneaky poly</i>	123
Lampiran 17. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal.....	129
Lampiran 18. Letter Of Acceptence Consilium: Education and Counseling Journal.....	132
Lampiran 19. Uji Plagiasi.....	133
Lampiran 20. Sertifikat Uji Plagiasi.....	136
Lampiran 21. Dokumentasi Kegiatan Penelitian.....	137
Lampiran 22. Biodata.....	138