*Kognisi: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Konseling*
*Volume 3 (1) 2026, 29-42*
*E-ISSN 3810-2167*

# Pengembangan Media Mystery Box untuk Mengurangi Perilaku Bullying pada Siswa

**Indah Geana[1], Irwan Syahputra[2], Ira Suryani[3]**
[1,2,3]Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Corresponding author e-mail: indah303223139@uinsu.ac.id

Article History: Received on 10 September 2026, Revisedon 25 Oktober 2026, Published on 01 Desember 2026

**Abstract:** Perilaku bullying masih ditemukan di sekolah, sementara media layanan bimbingan dan konseling (BK) yang interaktif untuk menanganinya masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media Mystery Box untuk membantu mengurangi perilaku bullying pada siswa MTs Negeri Tebing Tinggi serta menguji kelayakan dan kepraktisannya. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) yang berlandaskan teori belajar sosial Albert Bandura. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru BK, dan angket skala Likert 1–5, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif (persentase). Produk berupa tiga box (Box Situasi, Box Empati, dan Box Aksi/Tindakan) dengan masing-masing delapan kartu serta buku panduan guru BK. Validasi ahli materi memperoleh 93,00% dan ahli media 87,50% (sangat layak). Uji coba terbatas pada delapan siswa kelas VIII memperoleh 91,50% dan respons guru BK 84,00% (sangat praktis). Mystery Box layak dan praktis sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok, tetapi efektivitasnya dalam menurunkan bullying belum diuji secara eksperimen.

**Keywords:** Mystery Box, Bullying, Bimbingan Kelompok, Model 4D, Teori Belajar Sosial.

## A. Introduction

Sekolah tidak hanya berfungsi sebagai tempat memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai lingkungan yang membentuk sikap sosial, moral, dan kepribadian peserta didik. Karena itu, suasana sekolah yang aman dan nyaman menjadi prasyarat penting bagi keberhasilan pendidikan. Salah satu masalah sosial yang masih mengganggu terciptanya suasana tersebut adalah perilaku bullying. Bullying dipahami sebagai perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang, dengan ketidakseimbangan kekuasaan antara pelaku dan korban (Olweus, 1994). Perilaku ini dapat berbentuk verbal, fisik, sosial, maupun perundungan melalui media digital atau cyberbullying (Haru, 2022; Hatika & Linda, 2023).

Bullying di lingkungan pendidikan hingga kini masih memerlukan perhatian serius (Ariani & Prawitasari, 2024). Data Pusat Data dan Informasi KPAI per Oktober 2023 mencatat 1.478 kasus kekerasan terhadap anak, dengan kasus terbanyak melibatkan

anak berusia 13–17 tahun, rentang usia yang beririsan dengan usia siswa jenjang MTs (Komisi Perlindungan Anak Indonesia [KPAI], 2024). Bagi korban, bullying berdampak pada aspek psikologis, akademik, fisik, dan sosial, mulai dari kecemasan dan menurunnya rasa percaya diri, sulit berkonsentrasi, hingga menarik diri dari pergaulan (Widiasari et al., 2025). Perilaku ini dipengaruhi antara lain oleh keluarga, teman sebaya, dan media massa (Febrianti et al., 2024; Hamzah et al., 2023).

Studi pendahuluan di MTs Negeri Tebing Tinggi menunjukkan bahwa bullying masih terjadi dalam bentuk saling mengejek, pemberian julukan yang tidak baik, ejekan terhadap bentuk fisik, pengucilan teman, dan candaan berlebihan yang membuat siswa lain tidak nyaman. Sebagian siswa menganggap perilaku tersebut sekadar candaan sehingga mengulanginya tanpa menyadari dampaknya. Layanan bimbingan dan konseling (BK) di sekolah ini masih berjalan secara konvensional, berupa penyampaian materi, nasihat, dan diskusi, dengan media yang terbatas pada poster tentang bahaya bullying. Pola layanan yang cenderung satu arah membuat keterlibatan siswa rendah dan siswa mudah bosan, padahal game edukasi telah dilaporkan mampu menciptakan suasana yang menyenangkan dalam konseling kelompok (Siregar, 2020).

Layanan bimbingan kelompok merupakan upaya yang strategis karena memanfaatkan dinamika kelompok untuk membantu siswa memahami dampak bullying dan membangun perilaku sosial yang baik (Abdul et al., 2024; Taufik et al., 2025). Media permainan edukatif juga dilaporkan berpengaruh positif terhadap perkembangan sosial emosional siswa karena melatih kerja sama, komunikasi, dan pemahaman terhadap perasaan orang lain (Irma et al., 2025; Nurmala & Fadhilla, 2023). Salah satu bentuk media permainan yang menarik adalah Mystery Box, yaitu kotak berisi materi atau aktivitas dengan unsur kejutan yang menumbuhkan rasa ingin tahu dan keaktifan siswa (Qomariah & Sholihah, 2025).

Kodiriyah et al. (2025) mengembangkan Mystery Box pada mata pelajaran IPAS untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar, dan media tersebut dinyatakan sangat layak serta efektif. Kadita (2025) mengembangkan Mystery Box berbasis pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa dan melaporkan media yang layak, praktis, dan efektif. Kedua penelitian dilakukan dalam konteks pembelajaran IPAS pada jenjang dasar. Sepanjang penelusuran penulis, Mystery Box belum dikembangkan sebagai media layanan bimbingan kelompok yang diarahkan untuk mengurangi bullying. Penelitian ini mengisi celah tersebut dengan memodifikasi Mystery Box menjadi tiga box bertahap (situasi, empati, dan aksi/tindakan) yang dilengkapi materi bullying pada sisi box dan buku panduan guru BK.

Pengembangan media ini berlandaskan teori belajar sosial Bandura, yang menjelaskan bahwa perilaku dipelajari melalui pengamatan dan dipengaruhi hubungan timbal balik antara individu, perilaku, dan lingkungan, melalui empat proses, yaitu perhatian, retensi, reproduksi, dan motivasi (Ansani & Samsir, 2022). Dalam kerangka ini, perilaku mengejek atau mengucilkan yang sering dilihat siswa

dapat ditiru dan dianggap biasa, sebaliknya contoh perilaku saling menghargai dan peduli juga dapat dipelajari. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan kebutuhan siswa dan sekolah terhadap media layanan BK untuk mengurangi bullying, (2) menghasilkan prototipe media Mystery Box, dan (3) mengetahui tingkat kelayakan dan kepraktisan media tersebut.

## B. Methods

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang diarahkan untuk menghasilkan suatu produk tertentu sekaligus menguji kelayakan produk yang dikembangkan (Sugiyono, 2019). Dalam prosesnya, penelitian pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan, pengembangan, validasi, hingga penyempurnaan produk (Rahayu, 2025; Waruwu, 2024). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan et al. (1974), meliputi tahap *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model tersebut dipilih karena memiliki alur pengembangan yang sistematis, dimulai dari identifikasi kebutuhan dan permasalahan, perancangan produk, pengembangan dan validasi, hingga penyebaran produk. Dalam penelitian ini, proses pengembangan dibatasi pada pengujian **kelayakan dan kepraktisan media**, sehingga belum sampai pada pengujian efektivitas produk.

Penelitian dilaksanakan di MTs Negeri Tebing Tinggi, Kota Tebing Tinggi, Sumatera Utara, pada 10–22 Agustus 2026. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara bertahap sesuai dengan tahapan pengembangan. Wawancara awal dengan guru BK dilaksanakan pada 11 Agustus 2026 untuk memperoleh informasi mengenai kondisi peserta didik, permasalahan *bullying*, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, serta kebutuhan terhadap media pendukung layanan. Selanjutnya, proses pembuatan media dilakukan pada 13–15 Agustus 2026. Validasi produk oleh ahli materi dan ahli media dilaksanakan pada 18–19 Agustus 2026, sedangkan uji coba produk serta pengisian angket respons siswa dan guru BK dilakukan pada 20–21 Agustus 2026.

Prosedur pengembangan dilakukan melalui empat tahapan model 4D. Pada tahap *Define*, peneliti melakukan observasi terhadap pelaksanaan layanan BK dan interaksi siswa serta wawancara dengan guru BK untuk mengidentifikasi permasalahan, kebutuhan pengguna, tujuan pengembangan, sasaran pengguna, dan materi yang akan dimasukkan ke dalam media. Tahap ini menghasilkan informasi mengenai kebutuhan masalah dan kebutuhan media yang akan dikembangkan. Tahap *Design* dilakukan dengan merancang bentuk, isi, komponen, aturan penggunaan, serta tampilan media, sekaligus menyusun instrumen validasi dan angket respons pengguna. Tahap ini menghasilkan rancangan awal atau prototipe media. Pada tahap *Develop*, peneliti membuat seluruh komponen media, melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media, melakukan revisi berdasarkan saran validator, serta melaksanakan uji coba terbatas dengan melibatkan siswa dan guru BK. Tahap ini menghasilkan produk yang telah direvisi beserta data mengenai kelayakan dan kepraktisan media. Selanjutnya, tahap *Disseminate* dilakukan secara terbatas dengan memperkenalkan media dan tata cara penggunaannya kepada guru BK di sekolah

sehingga media dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling. Rangkaian kegiatan tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Tahap, Kegiatan, dan Luaran Pengembangan Model 4D**

| Tahap | Kegiatan | Luaran |
|---|---|---|
| *Define* | Observasi pelaksanaan layanan BK dan interaksi siswa; wawancara dengan guru BK; penetapan tujuan, sasaran pengguna, dan materi | Kebutuhan masalah dan kebutuhan media |
| *Design* | Perancangan bentuk, isi, komponen, aturan penggunaan, dan tampilan media; penyusunan lembar validasi dan angket | Rancangan awal (*prototipe*) media |
| *Develop* | Pembuatan seluruh komponen; validasi ahli materi dan ahli media; revisi; uji coba terbatas dengan angket respons siswa dan guru BK | Produk revisi, data kelayakan dan kepraktisan |
| *Disseminate* | Penyebaran terbatas dengan memperkenalkan media dan cara penggunaannya kepada guru BK di sekolah | Media siap dimanfaatkan guru BK |

*Sumber: Diolah dari prosedur penelitian (2026).*

Subjek penelitian terdiri atas satu ahli materi yang merupakan dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam, satu ahli media dari program studi yang sama, satu guru BK sebagai praktisi, dan delapan siswa kelas VIII-5 sebagai pengguna media. Pemilihan siswa dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan mempertimbangkan beberapa kriteria, yaitu siswa memiliki kecenderungan melakukan *bullying*, bersedia mengikuti kegiatan bimbingan kelompok, serta memperoleh rekomendasi dari guru BK atau wali kelas. Kelas VIII-5 dipilih karena berdasarkan keterangan guru BK merupakan kelas yang memiliki pengaduan kasus *bullying* paling banyak.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Observasi dan wawancara dengan guru BK digunakan terutama pada tahap *Define* untuk memperoleh informasi mengenai kondisi *bullying*, pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling, karakteristik siswa, serta kebutuhan media yang dapat digunakan dalam layanan. Wawancara digunakan sebagai teknik untuk memperoleh informasi secara lebih mendalam mengenai kondisi lapangan (Romdona et al., 2025). Selanjutnya, data kuantitatif diperoleh melalui angket dengan menggunakan skala Likert lima pilihan, yaitu skor 1 untuk "sangat tidak setuju" sampai skor 5 untuk "sangat setuju". Instrumen yang digunakan terdiri atas empat jenis, yaitu lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons guru BK, dan angket respons siswa. Lembar validasi ahli materi terdiri atas 20 butir yang mencakup aspek kelayakan isi, penyajian, bahasa, serta kesesuaian dengan peserta didik dan teori. Lembar validasi ahli media terdiri atas 16 butir yang meliputi aspek tampilan, kualitas, penggunaan, dan kebermanfaatan. Sementara itu, angket respons guru BK terdiri atas 20 butir dalam lima aspek, sedangkan angket respons siswa terdiri atas 20

butir yang mencakup ketertarikan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, manfaat, kenyamanan, dan motivasi.

Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa saran, kritik, dan masukan dari validator dikelompokkan berdasarkan aspek yang dinilai dan digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap produk. Sementara itu, data kuantitatif yang diperoleh dari hasil validasi ahli serta respons guru BK dan siswa dianalisis menggunakan rumus persentase, yaitu P = (skor yang diperoleh ÷ skor maksimal) × 100%. Hasil persentase tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kelayakan dan kepraktisan yang digunakan dalam penelitian. Kriteria interpretasi tersebut disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2. Kriteria Interpretasi Kelayakan dan Kepraktisan**

| Persentase | Kriteria Kelayakan | Kriteria Kepraktisan |
|---|---|---|
| 81%–100% | Sangat layak | Sangat praktis |
| 61%–80% | Layak | Praktis |
| 41%–60% | Cukup layak | Cukup praktis |
| 21%–40% | Kurang layak | Kurang praktis |
| ≤20% | Sangat kurang layak | Sangat kurang praktis |

*Sumber: Kriteria penelitian (2026).*

## C. Results and Discussion

### Result

### Hasil Analisis Kebutuhan

Hasil penelitian pada tahap define menunjukkan bahwa kebutuhan terhadap media layanan bimbingan dan konseling yang interaktif masih cukup tinggi. Berdasarkan hasil observasi, sebagian siswa belum mampu mengidentifikasi perilaku seperti mengejek, memberikan julukan yang tidak baik, mengejek kondisi fisik, mengucilkan teman, dan bercanda secara berlebihan sebagai bentuk bullying. Selain itu, pemahaman siswa mengenai dampak bullying masih terbatas sehingga diperlukan penguatan empati dan arahan mengenai tindakan yang tepat ketika menghadapi atau menyaksikan perilaku tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa layanan bimbingan dan konseling perlu didukung oleh media yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Hasil wawancara dengan guru bimbingan dan konseling (BK) memperkuat temuan tersebut. Perilaku bullying masih ditemukan dalam bentuk ejekan, pemberian julukan yang tidak baik, mengganggu, dan mempermalukan teman. Kasus lebih banyak ditemukan pada siswa kelas VIII, khususnya kelas VIII-5. Pengaruh teman sebaya menjadi salah satu faktor dominan karena beberapa siswa melakukan bullying sebagai upaya memperoleh penerimaan dalam kelompok pertemanan atau geng.

Sementara itu, siswa yang menjadi sasaran cenderung menunjukkan perilaku pendiam, takut, menarik diri, bahkan sebagian enggan datang ke sekolah.

Guru BK telah memberikan layanan individual kepada korban serta memanggil siswa yang diduga sebagai pelaku dan saksi. Namun, perilaku bullying masih ditemukan berulang kali. Penggunaan media dalam layanan juga masih terbatas pada poster sehingga diperlukan media yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif untuk menciptakan suasana layanan yang nyaman. Berdasarkan kondisi tersebut, dikembangkan media Mystery Box sebagai permainan edukatif dalam layanan bimbingan kelompok untuk membantu siswa memahami perilaku bullying, mengembangkan empati, dan menentukan tindakan yang positif.

**Hasil Pengembangan Media Mystery Box**

Media Mystery Box dikembangkan dalam bentuk tiga kotak dengan ukuran bertingkat, yaitu Box Situasi, Box Empati, dan Box Aksi/Tindakan. Setiap kotak dilengkapi kartu yang memiliki fungsi berbeda. Box Situasi digunakan untuk menyajikan berbagai situasi yang berkaitan dengan bullying. Box Empati mengarahkan siswa untuk memahami perasaan korban, sedangkan Box Aksi/Tindakan mendorong siswa menentukan respons atau tindakan positif terhadap permasalahan yang dihadapi.

Media ini juga dilengkapi buku panduan guru BK yang memuat tujuan, sasaran, waktu, bahan, petunjuk permainan, tahapan pelaksanaan, dan evaluasi. Penggunaannya dilakukan dalam kelompok yang terdiri atas delapan siswa dengan posisi duduk melingkar dan media ditempatkan di tengah kelompok. Guru BK menjelaskan tujuan serta aturan permainan, termasuk larangan mengejek, kewajiban menghargai pendapat teman, dan pentingnya partisipasi aktif seluruh anggota kelompok.

Selanjutnya, siswa mengambil kartu secara bergantian tanpa mengetahui isi kartu sebelumnya. Mekanisme tersebut menghadirkan unsur kejutan sekaligus mendorong siswa membaca situasi, merefleksikan perasaan korban, dan menentukan tindakan yang sesuai. Dengan demikian, Mystery Box dirancang tidak hanya sebagai alat bantu penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan keterlibatan, empati, dan kemampuan pengambilan keputusan siswa.

**Hasil Validasi Ahli Materi**

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media Mystery Box memperoleh skor 93 dari skor maksimal 100 atau sebesar 93,00%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian mencakup empat aspek, yaitu kelayakan isi atau materi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, serta kesesuaian dengan peserta didik dan teori. Rincian hasil penilaian disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

| Aspek Penilaian | Persentase | Kategori |
|---|---|---|

| | | |
|---|---|---|
| Kelayakan isi/materi | 92,00% | Sangat layak |
| Kelayakan penyajian | 96,00% | Sangat layak |
| Kelayakan bahasa | 96,00% | Sangat layak |
| Kesesuaian dengan peserta didik dan teori | 88,00% | Sangat layak |
| Hasil validasi keseluruhan | 93,00% | Sangat layak |

Sumber: Data hasil validasi ahli materi.

Berdasarkan Tabel 3, aspek kelayakan penyajian dan bahasa memperoleh persentase tertinggi, masing-masing sebesar 96,00%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dinilai tersaji secara sistematis dan menggunakan bahasa yang sesuai dengan karakteristik siswa. Sementara itu, aspek kesesuaian dengan peserta didik dan teori memperoleh persentase terendah, yaitu 88,00%, tetapi tetap termasuk dalam kategori sangat layak. Secara keseluruhan, hasil validasi menunjukkan bahwa materi dalam media Mystery Box telah memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam uji coba terbatas.

**Hasil Validasi Ahli Media**

Validasi ahli media memperoleh skor 70 dari skor maksimal 80 atau sebesar 87,50%, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak. Penilaian dilakukan berdasarkan empat aspek, yaitu tampilan media, kualitas media, penggunaan media, dan kebermanfaatan media. Hasil penilaian secara terperinci disajikan pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media**

| Aspek Penilaian | Persentase | Kategori |
|---|---|---|
| Tampilan media | 92,00% | Sangat layak |
| Kualitas media | 90,00% | Sangat layak |
| Penggunaan media | 80,00% | Layak |
| Kebermanfaatan media | 86,67% | Sangat layak |
| Hasil validasi keseluruhan | 87,50% | Sangat layak |

Sumber: Data hasil validasi ahli media.

Berdasarkan Tabel 4, aspek tampilan media memperoleh persentase tertinggi sebesar 92,00%, diikuti kualitas media sebesar 90,00% dan kebermanfaatan media sebesar 86,67%. Sementara itu, aspek penggunaan media memperoleh persentase terendah, yaitu 80,00%, dengan kategori layak. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media memiliki tampilan dan kualitas yang baik, tetapi kemudahan penggunaannya masih perlu diperhatikan.

Masukan dari validator digunakan sebagai dasar penyempurnaan produk, antara lain dengan memperbesar gambar pada kartu, menambahkan materi mengenai dampak bullying, serta melengkapi materi pada Box Situasi dan Box Empati. Perbaikan ini dilakukan agar media lebih informatif, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan layanan bimbingan kelompok.

**Hasil Uji Kepraktisan Berdasarkan Respons Siswa**

Uji coba terbatas dilakukan terhadap delapan siswa kelas VIII-5. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media Mystery Box memperoleh skor 732 dari skor maksimal 800 atau sebesar 91,50%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Penilaian mencakup enam aspek, yaitu ketertarikan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, manfaat produk, kenyamanan penggunaan, dan motivasi setelah menggunakan media. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 5.

**Tabel 5. Hasil Respons Siswa terhadap Media Mystery Box**

| Aspek Penilaian | Persentase | Kategori |
|---|---|---|
| Ketertarikan siswa | 93,75% | Sangat praktis |
| Kemudahan penggunaan | 85,83% | Sangat praktis |
| Kejelasan materi | 89,17% | Sangat praktis |
| Manfaat produk | 94,38% | Sangat praktis |
| Kenyamanan penggunaan | 92,50% | Sangat praktis |
| Motivasi setelah penggunaan | 91,67% | Sangat praktis |
| Hasil respons keseluruhan | 91,50% | Sangat praktis |

Sumber: Data hasil uji coba terbatas pada siswa kelas VIII-5.

Berdasarkan Tabel 5, aspek manfaat produk memperoleh persentase tertinggi, yaitu 94,38%, diikuti ketertarikan siswa sebesar 93,75% dan kenyamanan penggunaan sebesar 92,50%. Sementara itu, kemudahan penggunaan memperoleh persentase terendah sebesar 85,83%, tetapi tetap termasuk dalam kategori sangat praktis.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons positif terhadap media Mystery Box, terutama dari segi manfaat dan daya tariknya. Media ini dinilai dapat menghadirkan pengalaman layanan yang lebih menarik dan partisipatif. Meskipun demikian, aspek kemudahan penggunaan masih dapat ditingkatkan agar pelaksanaan permainan menjadi lebih lancar dan mudah dipahami oleh seluruh siswa.

**Hasil Respons Guru BK**

Selain memperoleh respons positif dari siswa, media Mystery Box juga mendapatkan penilaian positif dari guru BK. Hasil penilaian menunjukkan skor 84 dari skor maksimal 100 atau sebesar 84,00%, sehingga termasuk dalam kategori sangat praktis. Penilaian mencakup kesesuaian produk dengan tujuan dan kebutuhan siswa, petunjuk penggunaan, kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pelaksanaan, dan kepraktisan penerapan dalam layanan. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 6.

**Tabel 6. Hasil Respons Guru BK terhadap Media Mystery Box**

| Aspek Penilaian | Persentase | Kategori |
|---|---|---|
| Kesesuaian produk dengan tujuan dan kebutuhan siswa | 90,00% | Sangat praktis |

| | | |
|---|---|---|
| Petunjuk penggunaan | 85,00% | Sangat praktis |
| Kemudahan penggunaan | 84,00% | Sangat praktis |
| Efisiensi waktu pelaksanaan | 80,00% | Praktis |
| Kepraktisan penerapan dalam layanan | 80,00% | Praktis |
| Hasil respons keseluruhan | 84,00% | Sangat praktis |

Sumber: Data hasil penilaian guru BK.

Berdasarkan Tabel 6, aspek kesesuaian produk dengan tujuan dan kebutuhan siswa memperoleh persentase tertinggi, yaitu 90,00%. Hasil ini menunjukkan bahwa media dinilai relevan dengan kebutuhan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Aspek petunjuk penggunaan memperoleh 85,00%, sedangkan kemudahan penggunaan mencapai 84,00%.

Adapun aspek efisiensi waktu pelaksanaan dan kepraktisan penerapan dalam layanan masing-masing memperoleh persentase 80,00% dengan kategori praktis. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media dapat digunakan sebagai alternatif pendukung layanan bimbingan kelompok, meskipun pengelolaan waktu dan penyederhanaan prosedur penggunaannya masih dapat dikembangkan lebih lanjut. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Mystery Box memperoleh penilaian positif dari ahli materi, ahli media, siswa, dan guru BK. Hasil validasi dan uji kepraktisan tersebut dirangkum dalam Tabel 7.

**Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Validasi dan Uji Kepraktisan Media Mystery Box**

| Komponen Penilaian | Skor | Persentase | Kategori |
|---|---|---|---|
| Validasi ahli materi | 93 dari 100 | 93,00% | Sangat layak |
| Validasi ahli media | 70 dari 80 | 87,50% | Sangat layak |
| Respons siswa | 732 dari 800 | 91,50% | Sangat praktis |
| Respons guru BK | 84 dari 100 | 84,00% | Sangat praktis |

Sumber: Rekapitulasi data validasi dan uji kepraktisan media Mystery Box.

Berdasarkan Tabel 7, validasi ahli materi memperoleh persentase tertinggi, yaitu 93,00%, sedangkan validasi ahli media memperoleh 87,50%. Dari sisi pengguna, respons siswa mencapai 91,50% dan respons guru BK sebesar 84,00%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media Mystery Box memenuhi kriteria kelayakan berdasarkan penilaian ahli serta memperoleh respons positif dari siswa dan guru BK dari aspek kepraktisan.

Dengan demikian, media Mystery Box dapat digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok untuk membahas perilaku bullying, menumbuhkan empati, dan membantu siswa mempertimbangkan tindakan yang positif. Namun, hasil validasi dan respons pengguna tersebut terutama menunjukkan kelayakan dan kepraktisan media, bukan bukti langsung bahwa media telah meningkatkan empati atau menurunkan perilaku bullying. Klaim mengenai peningkatan empati atau

perubahan perilaku memerlukan pengujian lanjutan melalui pengukuran hasil sebelum dan sesudah penggunaan media atau desain evaluasi yang sesuai.

**Discussion**

Temuan tahap Define sejalan dengan kajian sebelumnya. Pengaruh teman sebaya yang disampaikan guru BK sesuai dengan penjelasan Hamzah et al. (2023) bahwa siswa cenderung mengikuti perilaku kelompok agar diterima. Dampak berupa menarik diri dan enggan ke sekolah sejalan dengan dampak psikologis, akademik, dan sosial yang dirangkum Widiasari et al. (2025). Anggapan sebagian siswa bahwa ejekan hanyalah candaan juga dikemukakan dalam kajian tentang bullying verbal (Haru, 2022). Penggunaan poster yang tidak menjangkau seluruh siswa memperkuat perlunya media yang melibatkan siswa secara langsung. Media BK dimanfaatkan dalam berbagai layanan untuk mendukung pemberian layanan kepada siswa (Hardi & Said, 2018), dan game edukasi dilaporkan menciptakan suasana menyenangkan dalam konseling kelompok (Siregar, 2020).

Karena itu, Mystery Box memadukan materi, permainan, dan aktivitas kelompok dalam satu alur: mengenali situasi, memahami perasaan korban, lalu menentukan tindakan. Alur ini menjawab tiga kebutuhan yang teridentifikasi, yakni pemahaman bentuk dan dampak bullying, empati, dan arahan tindakan positif. Unsur kejutan dari lubang pada tutup box yang menyembunyikan kartu diharapkan juga membantu menciptakan suasana yang tidak mengintimidasi sehingga siswa lebih terbuka.

Validasi menempatkan Mystery Box pada kategori sangat layak, baik menurut ahli materi (93,00%) maupun ahli media (87,50%). Pada aspek materi, skor terendah terdapat pada kesesuaian dengan peserta didik dan teori (88,00%). Meskipun tetap sangat layak, skor ini dapat dibaca sebagai indikasi bahwa penyesuaian materi dengan karakteristik siswa MTs dan penerjemahan teori ke dalam kegiatan masih dapat diperkuat. Revisi berupa penambahan materi bullying dan empati pada sisi box serta informasi dampak pada kartu situasi merupakan tindak lanjut atas saran ahli. Pada aspek media, skor terendah terdapat pada penggunaan media (80,00%, kategori layak), yang menunjukkan bahwa kejelasan petunjuk dan alur pemanfaatan perlu terus disempurnakan. Hal ini menegaskan pentingnya buku panduan sebagai komponen yang tidak terpisahkan dari produk.

Respons siswa (91,50%) dan guru BK (84,00%) sama-sama berada pada kategori sangat praktis. Tingginya aspek ketertarikan (93,75%) sejalan dengan karakter Mystery Box yang menghadirkan unsur kejutan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu dan keaktifan (Kodiriyah et al., 2025; Qomariah & Sholihah, 2025), serta dengan temuan bahwa permainan edukatif menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan melatih kerja sama serta pemahaman terhadap perasaan orang lain (Irma et al., 2025; Nurmala & Fadhilla, 2023). Aspek manfaat produk (94,38%) menunjukkan bahwa siswa merasakan kegiatan ini membantu mereka memahami bullying dan cara menguranginya. Kemudahan penggunaan menjadi aspek siswa

dengan skor terendah (85,83%), sehingga aturan dan cara bermain sebaiknya dijelaskan dengan cermat di awal kegiatan.

Dari sisi guru BK, kesesuaian dengan tujuan dan kebutuhan siswa menjadi aspek tertinggi (90,00%), sedangkan efisiensi waktu dan kepraktisan penerapan memperoleh 80,00%. Media ini terdiri atas banyak komponen (tiga box, tiga jenis kartu, dan buku panduan) sehingga memerlukan persiapan dan pengaturan waktu. Penggunaannya dapat ditempatkan pada tahap kegiatan dalam bimbingan kelompok (Ilhamuddin et al., 2024) dengan alokasi waktu yang direncanakan sejak awal.

Secara teoretis, alur Mystery Box dapat dipetakan pada empat proses belajar sosial (Ansani & Samsir, 2022). Proses perhatian difasilitasi oleh kartu situasi bergambar dan unsur kejutan. Proses retensi didukung materi pada sisi box serta kartu empati yang menghubungkan situasi dengan perasaan korban sehingga informasi menjadi bermakna. Proses reproduksi muncul ketika siswa merumuskan tindakan pada kartu aksi/tindakan, sedangkan proses motivasi didukung penguatan dalam kegiatan kelompok dan aturan saling menghargai. Kesesuaian ini dinilai sangat layak oleh ahli materi pada aspek kesesuaian dengan peserta didik dan teori (88,00%). Karena perilaku dipelajari dari lingkungan sosial, termasuk teman sebaya, kegiatan kelompok yang memodelkan sikap saling menghargai relevan sebagai konteks belajar alternatif, sebab bimbingan kelompok memang memanfaatkan dinamika kelompok untuk mengembangkan pemahaman diri dan keterampilan sosial (Taufik et al., 2025).

Muatan pandangan Islam pada Box Situasi sesuai dengan konteks madrasah. Perspektif psikologi Islam memandang bullying sebagai perbuatan yang bertentangan dengan akhlak (Anjasari & Rahmatullah, 2023; Suryani et al., 2026), antara lain karena Al-Qur'an melarang mengolok-olok dan memanggil dengan julukan yang buruk (QS Al-Hujurat: 11). Nilai akhlak mulia yang dibangun melalui pembiasaan dan keteladanan (Delviany et al., 2024), persaudaraan (Faesal, 2022), dan tolong-menolong (Maghrobi et al., 2024) dapat diperkuat melalui diskusi pada tahap empati dan aksi.

Berbeda dari Mystery Box sebelumnya yang dikembangkan untuk pembelajaran IPAS dengan fokus minat belajar (Kodiriyah et al., 2025) dan keterampilan kolaborasi (Kadita, 2025), media ini diarahkan pada layanan bimbingan kelompok dengan struktur tiga box bertahap, materi bullying pada sisi box, dan buku panduan guru BK.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, uji coba hanya melibatkan delapan siswa dari satu kelas, satu guru BK, satu ahli materi, dan satu ahli media di satu sekolah dalam waktu sekitar dua minggu, sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi. Kedua, masing-masing jenis kartu baru berjumlah delapan sehingga variasi situasi masih terbatas. Ketiga, media membutuhkan persiapan komponen dan pengaturan waktu. Keempat, tidak ada pengukuran sebelum dan sesudah penggunaan media, sehingga hasil penelitian menunjukkan kelayakan dan kepraktisan, bukan bukti bahwa media menurunkan perilaku bullying. Penelitian

lanjutan dengan desain eksperimen pada subjek yang lebih luas diperlukan untuk menguji efektivitas tersebut.

## D. Conclusions

Penelitian ini menghasilkan media Mystery Box untuk membantu mengurangi perilaku bullying pada siswa MTs Negeri Tebing Tinggi. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa bullying masih ditemukan dan layanan BK masih konvensional dengan media terbatas pada poster, sehingga dibutuhkan media yang menarik, interaktif, dan melibatkan siswa. Prototipe yang dihasilkan terdiri atas Box Situasi, Box Empati, dan Box Aksi/Tindakan beserta kartu masing-masing dan buku panduan guru BK. Media dinyatakan sangat layak oleh ahli materi (93,00%) dan ahli media (87,50%), serta sangat praktis menurut siswa (91,50%) dan guru BK (84,00%). Dengan demikian, Mystery Box layak digunakan sebagai media pendukung layanan bimbingan kelompok, namun efektivitasnya dalam menurunkan bullying belum dibuktikan. Guru BK disarankan menggunakan Mystery Box sebagai alternatif media layanan kelompok dan menyiapkan komponen serta alokasi waktunya sebelum kegiatan. Sekolah diharapkan mendukung penggunaan media BK yang inovatif. Peneliti selanjutnya disarankan menambah ragam situasi dan kartu, menguji media pada subjek yang lebih luas, dan menguji efektivitasnya dengan desain eksperimen.

## E. Acknowledgement

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak MTs Negeri Tebing Tinggi, khususnya guru bimbingan dan konseling (BK), para validator ahli materi dan ahli media, serta siswa kelas VIII-5 yang telah berpartisipasi dan memberikan dukungan selama pelaksanaan penelitian. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan arahan, masukan, serta bantuan dalam proses pengembangan media *Mystery Box* ini. Dukungan dan kontribusi yang diberikan sangat berarti bagi penyelesaian penelitian ini.

## References

Abdul, M., Husrin, K., & Miga, M. (2024). Upaya guru bimbingan dan konseling dalam mereduksi perilaku bullying. Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam, 5(1), 11–20.

Anjasari, T., & Rahmatullah, A. S. (2023). Bullying behavior in schools in the perspective of Islamic psychology. Psikoislamedia: Jurnal Psikologi, 8(1), 80–94.

Ansani, & Samsir, H. M. (2022). Bandura's modeling theory. Jurnal Multidisiplin Madani (MUDIMA), 2(7), 3067–3080.

Ariani, A. D., & Prawitasari, N. Y. (2024). Efektivitas peran Komisi Perlindungan Anak Indonesia dalam menangani kasus bullying terhadap anak. INNOVATIVE: Journal of Social Science Research, 4(3), 13103–13112.

Delviany, V., Dewi, E., Hulawa, D. E., & Alwizar. (2024). Pendidikan akhlak dalam

perspektif Imam Al-Ghazali. Counselia: Jurnal Bimbingan Konseling Pendidikan Islam, 5(2), 357–370.

Faesal, M. (2022). Konsep ukhuwah dalam perspektif Al-Qur'an dan relevansinya dalam kehidupan bermasyarakat: Kajian Surah Al-Hujurat ayat 10. Al-Irfani: Studi Al-Qur'an dan Tafsir, 3(1), 1–14.

Febrianti, R., Syaputra, Y. D., & Oktara, T. W. (2024). Dinamika bullying di sekolah: Faktor dan dampaknya. Indonesian Journal of Educational Counseling, 8(1), 9–24.

Hamzah, H. A., Manafe, H. A., Kaluge, A. H., & Niha, S. S. (2023). Bentuk dan faktor penyebab bullying: Studi mengatasi bullying di Madrasah Aliyah. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 10(3), 481–491.

Hardi, P., & Said, A. (2018). Pemanfaatan media bimbingan dan konseling di Sekolah Menengah Kejuruan Muhammadiyah se-Kota Yogyakarta. Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling, 3(2), 87–98.

Haru, E. (2022). Perilaku bullying di kalangan pelajar. Journal Alternatif Wacana Ilmiah Interkultural, 11(2), 59–71.

Hatika, M., & Linda, Y. (2023). Fenomena bullying dalam kalangan siswa di SMP Negeri 1 Tara. Jurnal Kajian Penelitian dan Kebudayaan (JKPPK), 1(1), 72–86.

Ilhamuddin, M. F., Suryanto, K. D., Santoso, O., & Fitriani, D. N. (2024). Tahapan bimbingan kelompok: Landasan teoritis dan praktis dalam fasilitasi pengembangan individu dan kelompok. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 6(1), 107–115.

Irma, Y., Ajwar, M., & Hairunnisa. (2025). Pengaruh permainan edukatif terhadap perkembangan sosial emosional siswa kelas IV SDN Inpres Oi Tui. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3), 304–314.

Kadita, D. (2025). Pengembangan media pembelajaran Mystery Box berbasis kooperatif untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi siswa pada mata pelajaran IPAS kelas 4 MI Al-Mursidiyyah [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta].

Kodiriyah, A. N. S., Sutrisno, J., & Rahmawati, E. (2025). Pengembangan media Mystery Box pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan untuk mendukung minat belajar siswa kelas V sekolah dasar. Jurnal Muassis Pendidikan Dasar, 4(2), 77–83.

Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2024). Pemerintah bersama tri pusat pendidikan harus lebih optimal "turun tangan" atasi bullying/perundungan pada satuan pendidikan. https://www.kpai.go.id/publikasi/pemerintah-bersama-tri-pusat-pendidikan-harus-lebih-optimal-turun-tangan-atasi-bullying-perundungan-pada-satuan-pendidikan/

Maghrobi, Z. A., Iqbal, I. M., & Murdianto. (2024). Tolong menolong dalam kebaikan

dalam Al-Qur'an: Studi penafsiran ayat-ayat ta'awun dalam Tafsir Al-Munir. Bunyan Al-Ulum: Jurnal Studi Islam, 1(1), 71–89.

Nurmala, H., & Fadhilla, Y. (2023). Upaya edukasi pencegahan bullying pada siswa SMPN 1 Enam Lingkungan di Kabupaten Padang Pariaman. Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan, 1(1), 26–42.

Olweus, D. (1994). Bullying at school: Basic facts and effects of a school based intervention program. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 35(7), 1171–1190. https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1994.tb01229.x

Qomariah, K., & Sholihah, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran misteri box sebagai peningkatan kognisi IPAS siswa madrasah ibtidaiyah. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 7(4), 110–119.

Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 4(3), 459–470.

Romdona, S., Junista, S. S., & Gunawan, A. (2025). Teknik pengumpulan data: Observasi, wawancara dan kuesioner. JISOSEPOL: Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi dan Politik, 3(1), 39–47.

Siregar, D. (2020). Penggunaan game edukasi untuk menciptakan suasana menyenangkan dalam konseling kelompok pada siswa kelas VIII SMP. Jurnal Guru Kita, 4(2), 15–22.

Sugiyono. (2019). Metode penelitian dan pengembangan (research and development/R&D). Alfabeta.

Suryani, R., Candra, J., Rajab, K., & Shofiah, V. (2026). Perspektif psikologi Islam tentang perilaku bullying: Analisis literatur. Jurnal Studi Islam Indonesia, 3(2), 233–250.

Taufik, T., Hauw Sin, T., & Putriani, L. (2025). Bimbingan dan konseling kelompok. Penerbit Tahta Media.

Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. Indiana University.

Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 1220–1230.

Widiasari, E., Marhumah, L. S., Nafisah, K. A., & Fatimah, S. (2025). Dinamika bullying di sekolah menengah pertama: Analisis bentuk, reaksi, dampak, dan pandangan Islam. Jurnal Penelitian Agama, 26(2), 309–329.