



INOVASI BOARD GAME LAKU SELIRO DALAM PENINGKATAN EMPATI DAN PENANGANAN MICROAGGRESSION KALANGAN GENERASI Z

Badiyah Mirna Meilawati^{1*}, Dinar Rosani Putri², El'Mikha Surya Sihpuri³, Santy Andrianie⁴

Universitas Sebelas Maret^{1,2,3,4}

*Corresponding author, e-mail: badiyahmirna@student.uns.ac.id

ABSTRACT

*The development of digital technology has changed the patterns of social interaction among adolescents, especially high school students, who now communicate more through social media than in person. This situation has given rise to moral challenges, such as the prevalence of microaggressions in the form of subtle but hurtful comments or actions, low levels of empathy, and a lack of digital etiquette. This study aims to determine the effectiveness of the Laku Seliro board game as a group guidance medium in increasing students' empathy and helping them recognize and overcome microaggression. The study uses a descriptive qualitative method through theoretical studies, previous research, and character education practices based on games. The results show that Laku Seliro, which is based on the Javanese cultural value of *tépo seliro* (respecting other people's feelings), can be integrated into counseling services. Through pre-tests, interactive games, reflection, and post-tests, students learn to identify microaggressions, respond empathetically, and internalize moral values. This game also encourages direct interaction, teamwork, and social awareness.*

Keywords: empathy, microaggression, *tépo seliro*, board game, counseling guidance

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial remaja, khususnya siswa SMA, yang kini lebih banyak berkomunikasi melalui media sosial daripada secara langsung. Kondisi ini memunculkan tantangan moral, seperti maraknya *microaggression* berupa komentar atau tindakan halus namun menyakitkan, rendahnya empati, serta kurangnya kesopanan digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas board game Laku Seliro sebagai media bimbingan kelompok dalam meningkatkan empati siswa serta membantu mereka mengenali dan mengatasi *microaggression*. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif melalui kajian teori, penelitian terdahulu, dan praktik pendidikan karakter berbasis permainan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Laku Seliro, yang berlandaskan nilai budaya Jawa *tépo seliro* (menghargai perasaan orang lain), dapat diintegrasikan dalam layanan bimbingan konseling. Melalui tahap pre-test, permainan interaktif, refleksi, dan post-test, siswa belajar mengidentifikasi *microaggression*, merespons secara dan menginternalisasi nilai moral. Permainan ini juga mendorong interaksi langsung, kerja tim, dan kesadaran sosial.

Kata Kunci:empati, *microaggression*, *tépo seliro*,board game, bimbingan konseling



PENDAHULUAN

Setiap peserta didik memiliki karakter yang berbeda-beda (Azizah U., et al., 2021) namun perkembangan teknologi informasi yang cepat di era digital telah mempengaruhi perilaku siswa SMA secara nyata. Generasi milenial dan Gen Z kini terbiasa dengan akses informasi instan dan komunikasi cepat, yang secara perlahan membentuk pola pikir dan cara mereka berinteraksi sosial (Novita, 2023). Interaksi yang dulunya mengandalkan tatap muka kini digantikan oleh media sosial, yang membentuk hubungan sosial lebih terbuka dan dinamis (Triantoro, 2019). Namun, kemajuan ini juga membawa tantangan baru, salah satunya adalah maraknya *microaggression*, komentar stereotip, sindiran diskriminatif, atau gestur merendahkan yang sering tidak disadari, namun berdampak pada psikologis korban (Williams, 2020; Wang, Leu & Shih, 2023). Situasi ini makin diperparah oleh rendahnya tingkat kesopanan digital di Indonesia. Menurut laporan *Digital Civility Index*, Indonesia menempati posisi rendah dalam hal etika daring, dengan banyaknya kasus ujaran kebencian, diskriminasi, dan *trolling* (Microsoft, 2021; Mazrieva, 2021). Dunia digital yang menjadi ruang utama bagi remaja justru menurunkan kualitas pendidikan moral. Nilai empati, integritas, dan kepedulian sosial tergeser oleh budaya instan yang cenderung individualistik (Gulo, 2023). Jika tidak ada bimbingan yang cukup, paparan digital terus-menerus bisa membuat siswa kehilangan kemampuan membangun relasi sehat dan gagal menginternalisasi nilai-nilai moral (Annur et al., 2023). Kondisi ini menuntut konselor untuk membuat inovasi bimbingan yang lebih adaptif dan inovatif. Tantangan zaman harus dijawab dengan pendekatan baru, termasuk dalam menangani *microaggression* dan menumbuhkan empati siswa.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah memanfaatkan teknologi digital dalam layanan konseling. Seperti disampaikan oleh Muhammad (2024), pemanfaatan aplikasi konseling, layanan berbasis SMS, dan *platform mindfulness* bisa meningkatkan partisipasi siswa, terutama yang enggan datang langsung ke ruang konseling. Selain itu, pendekatan pembelajaran karakter juga bisa dikembangkan lewat media edukatif interaktif. Scuotto et al. (2024) menjelaskan bahwa game edukatif dan video interaktif terbukti mampu meningkatkan kesadaran sosial dan refleksi moral siswa terkait isu diskriminasi dan empati lintas budaya. Berdasarkan hal itu, media seperti *board game* bertema nilai-nilai lokal dapat menjadi pilihan efektif dan menyenangkan dalam menyampaikan pesan moral. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah *board game Laku Seliro*, yang dirancang untuk meningkatkan empati dan kesadaran moral siswa, sekaligus membantu mereka mengenali serta menghadapi *microaggression* di era digital. Dengan mengangkat nilai budaya *tupo seliro* dalam format permainan edukatif yang menarik, media ini dapat menjadi bagian dari layanan bimbingan yang relevan dengan karakter generasi digital saat ini.



PEMBAHASAN

Siswa SMA saat ini mengalami perubahan besar dalam cara berinteraksi. Jika dulu komunikasi lebih banyak dilakukan secara langsung atau tatap muka, kini mereka lebih sering berkomunikasi secara *online* melalui media sosial dan aplikasi *chatting*. Transformasi ini berdampak pada pola komunikasi sosial siswa. Tanpa sinyal nonverbal ini, siswa cenderung memberikan respons secara impulsif dan kurang mempertimbangkan dampak emosional terhadap orang lain. Akibatnya, transformasi digital ini bukan hanya mengubah cara siswa berinteraksi, tetapi juga mengancam integritas moral mereka. Apalagi, kondisi ini sering diperparah dengan tidak adanya pengarahan yang cukup dari pihak sekolah maupun keluarga terkait cara menggunakan teknologi secara etis dan bertanggung jawab. Seiring dengan meningkatnya komunikasi digital, fenomena *microaggression* pun lebih mudah muncul. Di kalangan siswa SMA, ini bisa muncul dalam bentuk lelucon tentang stereotip *gender*, penampilan fisik, hingga aksen daerah. Meski seringkali dianggap sebagai candaan biasa, dampak dari *microaggression* sangat serius, seperti menurunkan rasa percaya diri, membuat korban merasa terasing, hingga menciptakan lingkungan komunikasi yang tidak sehat. Terlebih di dunia digital, komunikasi yang cenderung anonim membuat pelaku *microaggression* seringkali tidak menyadari efek psikologis yang ditimbulkan. Bahkan, komentar negatif di grup *chat* atau media sosial sering dianggap wajar atau lucu, padahal bisa sangat menyakitkan bagi penerimanya.

Fenomena *microaggression* ini menunjukkan adanya degradasi moral dalam interaksi sosial remaja. Jika dibiarkan, hal ini bisa menjadi budaya atau norma baru yang mentoleransi perilaku tidak etis dan merendahkan. Untuk itu, perlu ada upaya yang serius untuk mengatasinya, salah satunya dengan memperkuat empati. Empati menjadi kompetensi moral penting yang memungkinkan seseorang memahami dan merasakan kondisi emosional orang lain. Saat empati berkembang, maka kemungkinan munculnya perilaku agresif bisa ditekan, dan komunikasi menjadi lebih sehat. Namun, sayangnya, tingkat empati di kalangan remaja saat ini cenderung menurun. Penyebab utamanya adalah pola interaksi di media sosial yang sering terjadi tanpa refleksi atau pertimbangan emosional. Berk (2017) menambahkan bahwa *microaggression* bisa tampak seperti pernyataan remeh atau lelucon, tetapi sebenarnya menyiratkan penekanan dan bisa membuat korban merasa rendah diri, tertekan, atau terasing. Hal ini seringkali tidak disadari oleh pelakunya karena dianggap "biasa saja" atau bagian dari humor.

Edward Titchener memperkenalkan istilah "*empathy*" dalam bahasa Inggris sebagai terjemahan dari *Einfühlung* dalam bahasa Jerman, yang berarti "merasakan ke dalam" (Lockwood, 2016). Konsep ini menekankan pentingnya kemampuan untuk menyimak dan mengalami perasaan orang lain seolah-olah mengalaminya sendiri. Berkhout dan Malaouff (2015, dalam Suparmi & Sumijati, 2021) mendefinisikan empati sebagai kemampuan memahami, merasakan, dan memberi respons emosional yang akurat



terhadap perasaan orang lain. Nurdin et al. (2019, dalam Virly et al., 2023) juga menegaskan bahwa empati mencakup pengendalian diri, sehingga individu tidak hanya merasakan apa yang dirasakan orang lain, tetapi juga mampu tetap objektif dan tidak larut secara emosional. Dalam budaya lokal, empati tercermin melalui nilai *tépo seliro* dalam budaya Jawa. Nilai ini mengajarkan pentingnya penghargaan terhadap perasaan orang lain dan menghindari ucapan atau tindakan yang bisa menyakiti. Falaq dan Munna (2025) menjelaskan bahwa *tépo seliro* bukan hanya bentuk sopan santun, tapi merupakan akar dari sikap tenggang rasa, yaitu kemampuan menempatkan diri di posisi orang lain. Dengan nilai ini, seseorang diajak untuk tidak bertindak semena-mena, melainkan mempertimbangkan perasaan dan sudut pandang orang lain sebelum berkata atau berbuat. Nilai *tépo seliro* menjadi kunci dalam mencegah *microaggression*. Dengan menginternalisasi nilai ini, siswa diajak untuk berpikir reflektif dan menjaga harmoni dalam relasi sosial. *Tépo seliro* mendorong empati yang tidak hanya bersifat kognitif, tetapi juga emosional. Individu yang memiliki nilai ini cenderung lebih hati-hati dalam bersikap dan mampu menciptakan lingkungan yang supotif dan saling menghargai. Salah satu cara efektif untuk menanamkan nilai empati dan *tépo seliro* adalah melalui media *board game*. Permainan ini tidak hanya mengandalkan strategi atau keberuntungan, tetapi juga melatih kerja sama, komunikasi, dan pemahaman sosial. Dalam layanan bimbingan dan konseling, *board game* dinilai efektif sebagai media pembelajaran karakter. Putri (2019) menyatakan bahwa penggunaan *board game* dalam konseling selaras dengan prinsip *expressive and art therapy*, yang menjadikan aktivitas kreatif sebagai sarana pengembangan emosi dan refleksi diri. *Board game* menciptakan suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa bisa lebih terbuka dalam mengekspresikan perasaan dan pikiran. Maka, *board game* bukan sekadar alat bantu bermain, melainkan bisa menjadi strategi intervensi yang inovatif dan relevan untuk memperkuat empati, mencegah *microaggression*.



serta menanamkan nilai-nilai moral seperti *tépo seliro* dalam kehidupan sehari-hari siswa.



Gambar Board Game Laku Seliro

Laku Seliro adalah inovasi *board game* edukatif yang dirancang sebagai media internalisasi nilai moral berbasis local wisdom, khususnya prinsip budaya *tépo seliro*. Nilai ini, yang telah hidup dalam masyarakat Jawa secara turun-temurun, mengajarkan pentingnya mempertimbangkan perasaan dan kondisi orang lain sebelum bertindak maupun berbicara. Secara etimologis, *tépo* berarti ukuran, sedangkan *seliro* berarti diri sendiri, sehingga *tépo seliro* menuntun individu untuk menakar ucapan dan perilakunya terhadap orang lain berdasarkan tolak ukur empatik dalam dirinya sendiri (Nafisah, 2023). Sebagai bagian dari kearifan lokal, *tépo seliro* mencerminkan kumpulan nilai dan praktik budaya yang menjadi bagian dari warisan intelektual dan spiritual masyarakat serta berperan sebagai aset sosial dalam membentuk sikap moderat dan toleran (Maknun, 2020). Dalam pendidikan karakter, nilai ini menjadi sangat relevan untuk menjawab



tantangan moral generasi muda masa kini, khususnya remaja usia 15–18 tahun yang masih sangat dekat dengan dunia bermain namun mulai membentuk identitas moral dan sosial mereka. Melalui mekanisme permainan Laku Seliro, nilai empati tidak hanya disampaikan secara teoritis, tetapi diinternalisasi lewat pengalaman bermain. Permainan ini memadukan skenario sosial, studi kasus, serta momen refleksi diri yang menuntut pemain untuk merespons berbagai situasi microaggression, seperti komentar bias, pengucilan, atau sikap diskriminatif, dengan cara yang empatik dan penuh tenggang rasa. Setiap elemen permainan, termasuk kartu situasi dan kartu nasihat budaya, menstimulasi pemain untuk mengenali emosi orang lain, mengelola reaksi pribadi secara bijak, dan menunjukkan sikap toleran dalam interaksi sosial. Dengan mengedepankan keterlibatan aktif, atmosfer kompetitif yang sehat, serta narasi yang dekat dengan keseharian remaja, Laku Seliro menjadi media pembelajaran moral yang interaktif, menyenangkan, dan relevan bagi generasi Z.

Data menunjukkan bahwa remaja Indonesia sangat terhubung dengan dunia game, dengan lebih dari 6 juta pemain aktif yang tersebar di seluruh negeri, dan hal ini membuka peluang besar untuk menyisipkan nilai edukatif di dalam permainan (Limantara et al., 2015). Selain menghindari efek negatif dari media digital seperti gadget dan game online yang cenderung minim interaksi nyata, board game juga membangun keterampilan sosial secara langsung melalui komunikasi tatap muka dan kerja sama antarpemain (Negara, 2025). Oleh karena itu, media ini dipilih sebagai solusi kreatif untuk membantu mengatasi penurunan moralitas remaja akibat maraknya pengaruh buruk dari teknologi informasi. Pada akhir permainan, pemenang tidak hanya ditentukan dari siapa yang mencapai garis akhir terlebih dahulu, tetapi dari siapa yang paling konsisten menunjukkan sikap empati dan kebijaksanaan dalam setiap tantangan. Pemain yang mampu mewujudkan nilai-nilai luhur itu akan diberi gelar “Pamomong”, yakni sosok yang tidak hanya mampu menjaga diri, tetapi juga membimbing orang lain dengan empati, kebijaksanaan, dan rasa hormat dalam kehidupan sosial sehari-hari. Board game Laku Seliro adalah inovasi kreatif yang sangat tepat digunakan dalam layanan bimbingan kelompok untuk meningkatkan empati dan mengatasi microaggression di kalangan siswa SMA. Melalui bimbingan kelompok, siswa dapat belajar dari pengalaman bersama dengan cara yang aktif dan saling mendukung. Board game digunakan sebagai alat pembelajaran yang menarik dan interaktif karena memungkinkan siswa merasakan situasi nyata yang mengajarkan mereka pentingnya memahami orang lain dan berempati.

Menurut Putri (2019), penggunaan permainan dalam layanan bimbingan kelompok dapat membantu siswa mengembangkan empati melalui pengalaman langsung yang menyenangkan dan melibatkan. Dengan berpartisipasi secara aktif dalam permainan, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman tentang perbedaan tetapi juga belajar untuk menghargai



perasaan orang lain yang membantu mereka mempersiapkan diri mereka dalam berbagai situasi. Strategi ini sangat penting karena empati menjadi dasar utama untuk menciptakan keharmonisan sosial dan toleransi terhadap perbedaan budaya. Selain itu, media permainan berbasis board game meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan (Uyun et al., 2020). menjelaskan bahwa media board game dapat mempermudah konselor dalam menyampaikan pesan moral yang sulit dengan cara yang menarik dan menjadi mudah dipahami siswa. Board game juga memiliki kemampuan untuk meningkatkan hubungan interaktif antara konselor dan siswa yang membuat proses pembelajaran lebih hidup dan tidak monoton. Permainan Laku Seliro memiliki desain yang menarik dan mampu mendorong siswa untuk menjadi lebih aktif dan terlibat dalam prosesnya. Selain itu, permainan juga berguna dalam menciptakan komunikasi yang mendukung. Permainan ini mengajarkan siswa keterampilan sosial seperti pengendalian emosi, penyelesaian konflik, dan toleransi. Dalam Laku Seliro, tujuan permainan ini adalah untuk memberi siswa pengalaman interaktif di mana mereka dapat mempelajari efek microaggression, belajar berempati, dan belajar cara menyelesaikan konflik. Kemampuannya untuk meningkatkan kesadaran tersebut adalah bagian dari keunggulan board game sebagai alat bimbingan kelompok. Siswa tidak hanya belajar secara individual tetapi juga dari interaksi dengan teman-teman mereka melalui dinamika kelompok. Mereka diajak untuk mendengarkan pendapat orang lain, berbagi pengalaman mereka, dan bekerja sama untuk memecahkan masalah permainan. Dalam hal ini, nilai-nilai seperti solidaritas dan rasa hormat satu sama lain diperkuat. Selain itu, penggunaan board game ini membantu peran konselor dalam membangun pembelajaran berbasis pengalaman. Dengan memasukkan media board game ke dalam layanan bimbingan kelompok adalah cara kreatif untuk mengatasi tantangan pendidikan moral di era digital. Media ini tidak hanya menghibur tetapi juga tepat secara mendidik, sehingga dapat membantu konselor mencapai tujuan bimbingan secara menyeluruh. Konselor dapat mendorong siswa untuk memiliki empati dan sikap positif yang berkelanjutan dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan media seperti Laku Seliro.

Pelaksanaan permainan ini terbagi dalam tiga tahap. Pertama, tahap pre-test dilakukan sebelum permainan untuk mengetahui gambaran awal tingkat empati siswa secara kognitif dan emosional, serta sikap mereka terhadap microaggression. Instrumen yang digunakan bisa berupa kuesioner, skala sikap, atau wawancara semi-terstruktur, yang juga membantu konselor mengidentifikasi area empati yang perlu ditingkatkan dan pola sikap siswa terhadap konflik sosial. Kedua, sesi inti berupa permainan ular tangga interaktif, di mana dua pemain bergiliran melempar dadu, membaca situasi microaggression, dan meresponnya. Respons empatik mempertahankan posisi, sedangkan respons tidak empatik menyebabkan pemain turun. Petak hijau memberi kartu nasihat moral dan peluang naik tangga. Setelah



bermain, siswa melakukan refleksi terhadap pengalaman pribadi terkait microaggression dan menyebutkan satu sikap empatik yang mereka pelajari, sehingga mereka dapat mengaitkan materi permainan dengan kehidupan nyata. Ketiga, tahap post-test dilakukan setelah sesi permainan dan refleksi, menggunakan instrumen yang sama dengan pre-test, untuk mengukur sejauh mana perubahan empati dan sikap siswa. Hasil perbandingan pre- dan post-test menunjukkan efektivitas permainan sebagai metode pendidikan moral serta memberi dasar evaluasi dan saran pengembangan program ke depan. Permainan ini juga memperkenalkan siswa pada bentuk-bentuk microaggression yang sering terjadi tanpa disadari, seperti mengejek logat daerah, membuat candaan bernada merendahkan, atau menyampaikan stereotip berdasarkan latar belakang, jenis kelamin, atau kondisi fisik. Board game Laku Seliro merupakan media edukatif yang dirancang tidak hanya sebagai sarana hiburan, melainkan juga sebagai alat pembelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran sosial siswa melalui internalisasi nilai-nilai budaya lokal. Melalui mekanisme permainan yang interaktif dan menyajikan beragam situasi sosial, pemain diarahkan untuk mengenali berbagai bentuk microaggression yang kerap terjadi tanpa disadari. Bentuk microaggression tersebut dapat berupa komentar yang mengandung stereotip, candaan bernada merendahkan, hingga perlakuan diskriminatif yang tersembunyi di balik interaksi sosial sehari-hari. Dalam lingkungan sekolah, perilaku semacam ini sering muncul dalam bentuk mengejek logat daerah, merendahkan kemampuan seseorang berdasarkan latar belakang keluarga, atau menyampaikan asumsi negatif yang berkaitan dengan jenis kelamin maupun kondisi fisik.

Dengan menempatkan siswa dalam posisi sebagai pelaku, saksi, maupun korban, board game ini menyediakan ruang eksplorasi moral yang mendorong pemain untuk merefleksikan tindakan mereka. Setiap skenario yang disajikan mendorong siswa untuk tidak hanya bereaksi secara impulsif, melainkan mempertimbangkan dampak sosial dari setiap pilihan yang mereka ambil. Dari proses inilah empati mulai tumbuh, karena pemain dilatih untuk melihat suatu situasi dari sudut pandang orang lain, bukan hanya dari sisi pribadi. Tidak hanya permainan, Tepo Seliro juga mengusung nilai luhur budaya Jawa, yaitu tepo seliro, sebagai landasan etika sosial. Nilai ini mengajarkan pentingnya mempertimbangkan perasaan dan kondisi orang lain sebelum mengambil tindakan atau menyampaikan pendapat, seakan-akan individu tersebut menempatkan dirinya dalam posisi orang lain. Nilai ini berperan penting dalam membangun sikap saling menghargai, menghindari prasangka buruk, serta menjalin hubungan sosial yang harmonis. Dalam konteks kehidupan remaja yang sarat dengan keragaman latar belakang, budaya, dan identitas, prinsip tepo seliro menjadi sangat relevan untuk ditanamkan sebagai pedoman dalam bersosialisasi dan menyikapi perbedaan secara bijak. Dengan demikian, board game Laku Seliro tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan,



tetapi juga menjadi media pembelajaran karakter yang efektif dalam mengatasi isu-isu moral di era disrupsi, seperti microaggression dan rendahnya empati di kalangan pelajar. Internalisasi nilai-nilai tersebut melalui pendekatan yang menyenangkan sekaligus reflektif memungkinkan siswa untuk mengembangkan sensitivitas sosial dan membentuk pribadi yang lebih toleran, empatik, serta beradab dalam kehidupan sehari-hari. Board game Laku Seliro merupakan inovasi media pembelajaran karakter yang dirancang untuk menumbuhkan empati dan kesadaran siswa terhadap perilaku microaggression melalui pendekatan yang interaktif dan berbasis nilai budaya lokal. Permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menyenangkan, tetapi juga menjadi sarana reflektif yang efektif dalam menanamkan nilai tepo seliro yakni sikap menghargai dan mempertimbangkan perasaan orang lain sebelum bertindak atau berbicara. Melalui tahapan pre-test, sesi permainan dan refleksi, serta post-test, Laku Seliro terbukti mampu mendorong siswa untuk mengenali berbagai bentuk microaggression, mengembangkan sikap empati, serta memahami pentingnya membangun hubungan sosial yang harmonis. Hasil evaluasi dapat digunakan sebagai dasar pengembangan lebih lanjut dalam layanan bimbingan dan konseling berbasis nilai karakter. Peran konselor juga dapat diperkuat melalui pemanfaatan board game ini sebagai sarana bimbingan yang lebih menarik dan bermakna. Media ini memungkinkan siswa untuk mengembangkan kesadaran sosial dan sikap empati secara langsung dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan bagi konselor sangat diperlukan agar mereka mampu mengoptimalkan penggunaan metode berbasis permainan dalam layanan bimbingan dan konseling. Kolaborasi antar berbagai pihak, termasuk sekolah, pengembang media edukasi, dan pemangku kebijakan, menjadi kunci dalam mengembangkan dan memperluas pemanfaatan board game sebagai bagian dari strategi pendidikan moral. Selain itu, riset lebih lanjut harus dilakukan untuk menguji efektivitas penggunaan board game ini dalam konteks yang lebih luas dan beragam. Dengan dukungan yang tepat, Laku Seliro dapat menjadi inovasi yang efektif dalam membentuk karakter siswa yang empatik dan bertanggung jawab.

KESIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola komunikasi siswa SMA dari tatap muka menjadi berbasis media sosial yang serba instan, namun perubahan ini turut memunculkan masalah baru berupa microaggression dan menurunnya empati. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi layanan bimbingan yang relevan dengan karakter generasi digital. Board game Laku Seliro hadir sebagai media edukatif yang memadukan kearifan lokal tepo seliro dengan metode pembelajaran interaktif, sehingga mampu menumbuhkan empati, kesadaran moral, dan keterampilan sosial



siswa dalam suasana yang menyenangkan. Dengan pendekatan ini, Laku Seliro tidak hanya berfungsi sebagai permainan, tetapi juga menjadi strategi efektif untuk mencegah perilaku diskriminatif serta memperkuat nilai tenggang rasa dalam kehidupan remaja di era digital. Berdasarkan hasil penelitian, guru bimbingan dan konseling disarankan untuk memanfaatkan board game Laku Seliro sebagai alternatif media bimbingan kelompok dalam pengembangan empati dan etika sosial siswa. Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media berbasis permainan dengan menyediakan sarana dan waktu yang memadai. Penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas Laku Seliro secara kuantitatif atau eksperimen pada jenjang dan konteks yang berbeda guna memperkuat temuan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Annur, P.A., Susanti, E., & Gera, I.G. (2023). Urgensi pendidikan moral sekolah dasar dalam membentuk karakter religius di era digital menurut Henry Alexis Rudolf Tilaar. *Jurnal Edukasi*, 1(3), 271–287. <https://doi.org/10.60132/edu.v1i3.182>
- Azizah U., Andrianie S., Arofah L. (2021) Validitas Dan Reliabilitas Skala Karakter Sopan Santun Pada Siswa SMA Kelas X di Nganjuk. *Efektor*, 8(2), pp. 167–175. doi: [10.29407/e.v8i2.16127](https://doi.org/10.29407/e.v8i2.16127)
- Berk, R.A. (2017). Microaggressions trilogy: Part 3. Microaggressions in the classroom. *Journal of Faculty Development*, 31(3), 95–110. https://www.ronberk.com/articles/2017_micro3.pdf
- Budiyono, A.L., Indreswari, H., & Eva, N. (2024). Integrasi Nilai-nilai TRINGA dalam Bimbingan Kelompok Teknik Sosiodrama untuk Mencegah Perilaku Microaggressions Siswa SMP. *Jurnal Ideguru*, 9(3). <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1205>
- Falaq, F., & Munna, N.N. (2025). Rembuk Blok dan Tepo Seliro: Menegakkan Harmoni Melalui Nilai Hukum Adat di Rutan Jepara. *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 6(3). <https://doi.org/10.56370/jhl.v6i3.831>
- Gulo, N.S. (2023). Empati dan integritas: Membangun karakter di era digital di Desa Botohili Silambo. *HAGA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 116–127. <https://doi.org/10.57094/haga.v2i2.2212>



Limantara, D., Waluyanto, H.D., & Zacky, A. (2015). *Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja* (Doctoral dissertation). Petra Christian University.

Lockwood, P.L. (2016). The anatomy of empathy: Vicarious experience and disorders of social cognition. *Behavioural Brain Research*, 311, 255–266.
<https://doi.org/10.1016/j.bbr.2016.05.048>

Maknun, M.L. (2020). Kontestasi kerukunan umat beragama di kaki Pura Arga Sunya. *Harmoni: Jurnal Multikultural dan Multireligius*, 19(1), 28–48.
<https://doi.org/10.32488/harmoni.v19i1.413>

Mazrieva, E. (2021). Indeks Keberadaban Digital: Indonesia Terburuk se-Asia Tenggara. *VOA Indonesia*.
<https://www.voaindonesia.com/a/indeks-keberadaban-digital-indonesia-terburuk-se-asiatenggara/5794123.html>

Microsoft. (2021). Microsoft study reveals improvement in digital civility across Asia-Pacific during pandemic. *Microsoft News*.
<https://news.microsoft.com/id-id/2021/02/11/microsoft-study-reveals-improvement-in-digital-civility-across-asia-pacific-during-pandemic/>

Muhammad, R. (2024). The effectiveness of technology to improve educational counseling services: A systematic literature review. *Journal of Teaching and Learning*, 18(2), 111–127.

Nafisah, N.I. (2023). *Nilai-nilai budaya Jawa Tepo Seliro dalam Tafsir Al-Iklii* (Doctoral dissertation). Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/51528>

Negara, B.S. (2025). Analisis komparatif media pengenalan cara bermain board game “Semester Baru”. *Titik Imaji*, 8(1), 42–51.
<http://dx.doi.org/10.30813/v8i1.8050>

Novita, N.N.I. (2023). Penguatan etika digital melalui materi “Adab Menggunakan Media Sosial” pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam membentuk karakter peserta didik menghadapi era Society 5.0. *Journal of Education and Learning Sciences*, 3(1), 73–93. <https://doi.org/10.56404/jels.v3i1.45>

Putri, R.D. (2019). Bimbingan kelompok menggunakan permainan sebagai strategi dalam mengembangkan empati siswa. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 1(2).
<https://doi.org/10.35334/jbkb.v1i2.1158>



Raskauskas, J., & Huynh, A. (2015). Active bystandership by youth in the digital era: Microintervention strategies for cyberbullying and microaggressions. *Journal of Adolescent Health*, 56(3), 273–280.

Scuotto, G., Murray, A., Tarba, S., & Magni, D. (2024). Digital interventions to support morality: A scoping review. *British Journal of Educational Psychology*.
<https://bpspsychub.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/bjep.12596>

Suparmi, S., & Sumijati, S. (2021). Pelatihan empati dan perilaku prososial pada anak usia sekolah dasar. *Psikodimensia: Kajian Ilmiah Psikologi*, 20(1), 46–58.
<https://doi.org/10.24167/psidim.v20i1.2879>

Sutherland, K. (2024). *The good, the bad, and the microaggressions: How identity and context influence daily experiences and psychological outcomes over time* (PhD thesis). University of Western Ontario.

Triantoro, D.A. (2019). Konflik sosial dalam komunitas virtual di kalangan remaja. *Jurnal Komunikasi*, 13(2), 135–150.
<https://doi.org/10.20885/komunikasi.vol13.iss2.art2>

Uyun, F. Q., Setyawati, S. P., & Sancaya, S. A., 2020. Pemanfaatan media berbasis board game. *Jurnal Universitas Nusantara PGRI Kediri*, pp. 255–258.

Virly, N., Ega, D.A., & Muhid, A. (2023). Efektivitas layanan konseling kelompok dengan teknik sosiodrama untuk meningkatkan rasa empati siswa: Literature review. *Psycho Aksara: Jurnal Psikologi*, 1(1), 32–40.
<https://doi.org/10.28926/pyschoaksara.v1i1.739>

Wang, Y., Leu, J., & Shih, M. (2023). Microaggressions: Mega problems or micro issues? A meta-analysis. *Journal of Counseling Psychology*, 70(1), 1–24.

Williams, M.T. (2020). Microaggressions: Clarification, evidence, and impact. *Perspectives on Psychological Science*, 15(1), 3–26.