



Pengembangan *Board Game* Puntadewa Untuk Mereduksi Kasus *cyberbullying*

Yeny Lailatul Fitria, Vivi Ratnawati, Guruh Sukma Hanggara

Universitas Nusantara PGRI Kediri, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Yenilailatul5@gmail.com, viviratnawati1@gmail.com, kangguruh@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the results of a needs assessment conducted by the researcher. This research uses the RnD (Reset and Development) approach by applying the theory of Borg and Gall, which has been modified into 7 steps from the existing 10 steps. The data collection instrument in this study uses a cyberbullying questionnaire. This study uses quantitative descriptive data analysis techniques obtained from the questionnaire and qualitative descriptive data analysis techniques obtained from the results of criticism, suggestions, and expert responses. The Puntadewa board game media game to reduce cyberbullying cases among vocational high school students in Nganjuk Regency is implemented using a group guidance service method. The product developed in this study has gone through 3 stages, material expert testing with a feasibility score of 72.5%, media expert testing with a feasibility score of 93.22%, and media user expert testing with a feasibility score of 92.70%. From the results obtained, the Puntadewa board game media that has been developed by the researcher is included in the very feasible category and can be used. The conclusion of this study, the development of the Puntadewa board game media to reduce cyberbullying cases among vocational school students in Nganjuk Regency can be accepted theoretically and practically as one of the BK media.

Keywords: *Board game*, Puntadewa, *Cyberbullying*, *expert test*, *student*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan hasil need asesmen yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini menggunakan pendekatan RnD (Reset and Development) dengan menerapkan teori dari Borg and Gall, yang sudah dimodifikasi menjadi 7 langkah dari 10 langkah yang ada. Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket *cyberbullying*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif diperoleh dari angket dan teknik analisis data deskriptif kualitatif diperoleh dari hasil kritik, saran, dan tanggapan ahli. Permainan media *board game* Puntadewa untuk mereduksi kasus *cyberbullying* pada siswa SMK di Kabupaten Nganjuk ini diterapkan dengan menggunakan metode layanan bimbingan kelompok. Produk yang dikembangkan pada penelitian ini sudah melalui 3 tahap, uji ahli materi dengan skor kelayakan 72,5%, uji ahli media dengan skor kelayakan 93,22%, uji ahli pengguna media dengan skor kelayakan 92,70%. Dari hasil yang diperoleh maka media *board game* Puntadewa yang telah dikembangkan oleh peneliti termasuk kategori sangat layak dan dapat digunakan. Simpulan dari penelitian ini, pengembangan media *board game* Puntadewa untuk mereduksi kasus *cyberbullying* pada siswa SMK di Kabupaten Nganjuk dapat diterima secara teoritis dan praktis sebagai salah satu media BK.

Kata Kunci: *Board game*, Puntadewa, *Cyberbullying*, *uji ahli*, *siswa*,



PENDAHULUAN

Bullying merupakan perilaku agresif yang berulang kali dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dengan tujuan menyakiti, merendahkan, atau mengintimidasi orang lain baik secara fisik maupun mental. Terdapat beberapa jenis *bullying*, yaitu *bullying* fisik, *bullying* verbal, *bullying* dunia maya (*cyberbullying*), *Bullying* seksual. *bullying* yang dilakukan biasanya melibatkan kontak fisik seperti memukul, menampar, mendorong, mencubit, menjambak, menendang, meninju, seperti membentak, menghina, meledek, mencela, memermalukan, mengancam, merendahkan, mengejek seperti mengucilkan seseorang dari kelompok, mengabaikan orang lain, bergosip atau menyebarkan desas-desus yang belum tentu kebenarannya. Bentuk *bullying* yang terakhir yaitu *cyberbullying*. *Cyberbullying* merupakan *bully* yang memanfaatkan teknologi untuk melakukan tindakan *bullying*. *Cyberbullying* merupakan bentuk intimidasi atau kegiatan mengancam melalui chatroom atau media sosial seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, Telegram, platform game online. Peristiwa *cyberbullying* ini dilakukan dalam bentuk seperti fitnah, penghinaan, pengancaman kepada seseorang.

Menurut Rifauddin (2016), berpendapat bahwa terdapat beberapa bentuk dari tindakan *cyberbullying*, seperti menghina, mengunggah foto orang lain tanpa izin, mengakses akun media sosial orang lain baik melalui email maupun situs web untuk menyebarkan informasi ketidak benaran yang tujuannya menjatuhkan orang lain. Peristiwa *Cyberbullying* yang terjadi harus segera di atasi karena hal ini sangat berbahaya bagi kehidupan seseorang, jika masalah *cyberbullying* ini tidak segera di atasi maka setiap orang akan merasa bahwa perilaku *cyberbullying* merupakan hal yang wajar dan tidak perlu dihentikan. Sehingga kasus *cyberbullying* dari tahun-ketahun juga akan semakin merajalela dan permasalahan yang muncul akan bertambah. Misalnya seperti tingkat stres atau depresi seseorang menjadi meningkat, tingkat gangguan kesehatan mental juga semakin meningkat, dan minat belajar pada siswa juga akan semakin menurun sehingga prestasi belajar yang di dapat juga akan menurun. Berdasarkan hasil need assessment dengan teknik observasi dan juga wawancara terhadap guru BK pada salah satu SMK di Kabupaten Nganjuk, peneliti menemukan fenomena dimana Siswa banyak yang mengalami kasus *cyberbullying*, permasalahan tersebut bermula dari kesalah fahaman di dunia nyata akhirnya larut dan di bawa ke *cybermedia* dengan mengajak temannya yang lain untuk ikutan menyerang, membuli, dan bahkan melecehkan foto-foto aib, sehingga nama sekolah ikut tercemar di masyarakat.

Salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu peneliti mengembangkan sebuah media board game Puntadewa untuk mereduksi kasus *cyberbullying*. Pemberian layanan sambil bermain dapat memudahkan fleksibilitas dalam proses pemberian layanan, karena aktivitas tersebut dapat dilakukan di tempat dan waktu yang fleksibel. Permainan ini dilakukan melalui bimbingan kelompok, karena bermain dengan metode kelompok akan membantu siswa mereduksi kasus mengenai *Cyberbullying*.



Dengan cara ini, siswa dapat bertukar fikiran tentang apa yang mereka alami dan mereka rasakan sehubungan dengan masalah *cyberbullying*. Wibowo (2005) menyatakan bahwa bimbingan kelompok adalah sebagai kegiatan kelompok di mana pemimpin kelompok memberikan informasi dan memimpin diskusi sehingga anggota kelompok menjadi lebih sosial atau membantu anggota kelompok mencapai tujuan bersama. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah *board game* Puntadewa. *Board game* Puntadewa merupakan salah satu media papan permainan yang di desain hampir sama seperti permainan monopoli dengan memunculkan karakter wayang dari tokoh Puntadewa. Tokoh Puntadewa sendiri merupakan salah satu karakter wayang yang biasa dikenal dengan sebutan nama lain Yudistira. Sifat yang dimiliki oleh Puntadewa dapat dijadikan sebagai nilai-nilai untuk membantu mengatasi masalah Cyberbullying siswa karena Puntadewa memiliki sifat 1) sabar, 2) ikhlas, 3) bijaksana, 4) adil dan 5) jujur. Oleh karena itu kaitannya dengan karakter Puntadewa dengan sikap dan sifat untuk mereduksi *cyberbullying* yaitu dimana seorang individu harus sabar dan ikhlas dalam berprilaku karena hal tersebut dapat memupuk ketabahan sehingga mampu menunjukkan sikap tenang dan tidak meledak-ledak saat mereka emosi, marah saat sedang mengalami masalah, dan dia tidak akan memiliki sikap yang angkuh dan kasar. Selain sikap sabar dan juga ikhlas, seorang individu juga harus menjadi pribadi yang bijaksana saat menghadapi sebuah permasalahan. Seorang individu harus memikirkan segala pemecahan masalah dengan matang, kritis, tidak terburu-buru, selalu berfikiran yang positif, Serta mengatakan sesuatu pada seseorang tidak dengan terburu – buru karena ingin menyampaikan dengan baik dan secara tepat, sehingga individu tidak akan bertindak atau memiliki sifat yang buruk dan negatif untuk orang disekitarnya. Kemudian dua sifat mulia yang harus dimiliki yaitu adil dan jujur. Sementara jujur berarti berkata dan bertindak dengan kejujuran, kebenaran, dan integritas.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang "Pengembangan *Board Game* Puntadewa Untuk Mereduksi *cyberbullying*" untuk mengembangkan dan memperkenalkan kembali kepada siswa bagaimana tokoh dan karakter Puntadewa sebagai media untuk mereduksi *cyberbullying* yang nantinya akan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2017) menyatakan bahwa penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk yang dihasilkan. Pada bidang pendidikan tujuan utama dari adanya penelitian dan pengembangan bukan hanya sekedar untuk merumuskan dan menguji teori, namun juga digunakan untuk mengembangkan beberapa produk yang efektif digunakan sesuai kebutuhan di sekolah. Dalam pengembangan ini, peneliti



berpedoman pada model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall. Borg and Gall memaparkan terdapat 10 langkah dalam penelitian and pengembangan yaitu meliputi : 1) Potensi dan masalah, 2) Pengumpulan informasi, 3) Desain produk, 4) Validasi desain, 5) Perbaikan desain, 6) Uji coba produk, 7) Revisi produk, 8) Uji coba pemakaian, 9) Revisi produk, 10) Produksi. Namun pada implementasinya peneliti tidak menggunakan 10 langkah yang sudah di kembangkan oleh Borg and Gall tersebut karena keterbatasan peneliti dalam segi keuangan. Dalam buku "Metode Penelitian Pendiikan" yang dikembangkan oleh Dr. Ahmad Nizar Rangkuti, S.Si., M.Pd. (2016) mengatakan bahwa "jika kesepuluh langkah penelitian pengembangan di atas diikuti dengan benar, maka akan dapat menghasilkan suatu produk pendidikan yang dapat dipertanggung jawabkan. Langkah-langkah tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, langkah yang diambil bisa di sesuaikan dengan kebutuhan peneliti." Maka dari itu, peneliti hanya menggunakan 7 langkah dari 10 langkah yang ada dan di sesuaikan dengan kebutuhan penelitian yang di kembangkan. Diantaranya 1) Potensi dan masalah, 2) pengumpulan data awal, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk awal, 7) revisi produk.

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 1 Nganjuk yang beralamat di Jl. Citarum No.22-24, Mangun Dikaran, Kec. Nganjuk, Kabupaten Nganjuk, Provinsi Jawa Timur, Kode Pos 64411. Subyek dalam penelitian ini adalah guru BK sebagai uji pengguna dalam penelitian ini, kemudian uji ahli materi, dan uji ahli media. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. Menurut Arikunto, (2020) kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Langkah yang dilakukan yaitu 1) Peneliti menyiapkan angket diantaranya angket *cyberbullying*, angket uji ahli media, angket uji ahli materi, dan juga angket uji ahli pengguna, 2) Peneliti menyebarkan angket *cyberbullying* pada siswa yang dipilih secara random dengan jumlah 30 siswa untuk mengetahui seberapa banyak siswa yang berpengaruh terhadap kasus *cyberbullying* tersebut 3) Peneliti melakukan uji validasi dari ahli media dan juga ahli materi dengan memberikan angket pada penguji, 4) Merevisi desain dari hasil penilaian dan masukan dari ahli materi dan ahli media, 5) peneliti melakukan uji ahli pengguna untuk mengetahui kelayakan dan keberterimaan *board game* Puntadewa untuk mereduksi kasus *cyberbullying*.

Dalam tahap uji validitas dari ahli, peneliti juga ingin mendapatkan informasi berupa kritik dan saran yang membangun agar media yang telah dikembangkan oleh peneliti dapat teruji secara valid dengan mengetahui kategori kelayakan dari ahli. validitas isi menurut (Sugiyono,2016) yaitu berdasarkan penilaian ahli (expert judgment) dengan menghitung skor prosentase terhadap item di dalam instrumen.



Tabel. 1 Kategori Kelayakan (Sugiyono,2016)

Rentang Nilai %	Kategori Kelayakan
85 – 100%	Sangat Layak
55 – 69%	Cukup Layak
70 – 84%	Layak
< 55%	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Board game Puntadewa untuk mereduksi kasus cyberbullying telah melewati beberapa tahap pada uji ahli media, ahli materi dan uji Pengguna serta telah melewati tahap revisi sehingga dapat terciptanya sebuah produk yang bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya Bimbingan dan Konseling. Media pengembangan sudah dapat dikatakan valid, praktis, dan juga efektif sesuai dengan hasil validitas yang diperoleh dari hasil prosentase yang dipaparkan oleh uji ahli materi, uji ahli media, dan juga uji ahli pengguna (guru BK). Adapun hasil dan interpretasi uji validasi dari ahli media, ahli materi dan uji ahli pengguna yang telah dilakukan oleh peneliti, diantaranya sebagai berikut :

a. Ahli Materi

Total hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli materi sebesar 72,5% maka termasuk dalam kategori layak digunakan dengan revisi. Adapun komentar umum yang di dapatkan dari uji ahli materi ialah keseluruhan materi dalam pengembangan media ini layak digunakan. Namun, ada beberapa yang harus di perbaiki diantaranya :

1. Bahasa,
2. Susunan kata, dan
3. Penyajian yang harus di sesuaikan dengan subjek.

Interpretasi dalam rentang LDR (Layak Digunakan Dengan Revisi). Board game Puntadewa memenuhi uji kelayakan oleh ahli materi. Namun, sebelum di implementasikan di lapangan peneliti terlebih dahulu merevisi terkait dengan komentar yang diberikan pada saat penilaian, setelah tahap revisi selesai dilakukan maka selanjutnya dapat dilanjutkan dalam proses implementasi di lapangan.

b. Ahli Media

Total hasil perhitungan yang diperoleh dari uji ahli media sebesar 93,2% maka termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dengan saran yang diperoleh yaitu:

1. Ukuran Pion disesuaikan dengan lebar kotak landasan/papan
2. Nama tempat pemberhentian untuk mengambil kartu
3. Karakteristik pion diupayakan berbeda agar memudahkan anggota kelompok mengingat warna pionnya dengan memberi warna di bawah tatakan pion.

Interpretasi dari ahli materi memperoleh skor dalam rentang LDR (Layak Digunakan dengan Revisi). Artinya media board game Puntadewa untuk mereduksi kasus cyberbullying pada siswa SMK di Kabupaten Nganjuk



telah memenuhi uji kelayakan oleh ahli media. Meskipun termasuk dalam kategori sangat layak digunakan namun perlu dilakukan revisi terlebih dahulu berdasarkan saran yang diperoleh dan selanjutnya dapat di implementasi di lapangan.

c. Ahli Pengguna

Total hasil yang diperoleh dari hasil uji pengguna mendapatkan skor 92,70% maka termasuk dalam kategori sangat layak digunakan. Interpretasi pengguna rentang LD (Layak Digunakan) tanpa ada revisi. Board game Puntadewa untuk mereduksi kasus cyberbullying pada siswa SMK di Kabupaten Nganjuk telah memenuhi uji kelayakan oleh ahli pengguna. Sehingga media tersebut sangat layak di implementasikan di lapangan. Berdasarkan di lapangan pada sekali siswa membutuhkan bantuan terkait dengan masalah cyberbullying maka dari itu pengembangan media dengan topik cyberbullying sangat cocok dengan fenomena yang terjadi di lapangan.

Tabel 2. hasil uji kelayakan ahli dan pengguna

No	Validasi Penguji	Hasil Prosentase Penilaian	Kategori
1	Ahli Materi	72,5%	Layak
2	Ahli Media	93,22%	Sangat Layak
3	Ahli Pengguna	92,70%	Sangat Layak



Gambar 1. Papan Media



Gambar 2. Kartu



Gambar 3. Pion



Gambar 4. Dadu



Gambar 5. Buku Panduan



KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media board game Puntadewa untuk mereduksi kasus cyberbullying ini, peneliti telah melakukan beberapa penilaian dan revisi pada tahap uji ahli materi, media, dan juga uji ahli pengguna. Berdasarkan hasil tersebut penilaian yang diperoleh dari uji ahli materi yang mendapatkan poin penilaian sebesar 72,5% dengan kategori layak digunakan, uji ahlimedia yang mendapatkan poin penilaian sebesar 93,22% maka termasuk dalam kategori sangat layak digunakan, dan uji ahli pengguna yang mendapat poin penilaian sebesar 92,70% dengan kategori sangat layak digunakan maka pengembangan board game Puntadewa untuk mereduksi kasus cyberbullying pada siswa SMK di Kabupaten Nganjuk dapat diterima secara praktis dan teoritis sebagai salah satu media Bimbingan dan Konseling yang layak digunakan untuk memberikan layanan Bimbingan Kelompok pada siswa di sekolah.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti membagikan saran terhadap guru bimbingan dan konseling dan juga peneliti selanjutnya antara lain sebagai berikut:

1. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Guru Bimbingan dan Konseling diharapkan dapat menggunakan media board game Puntadewa untuk mereduksi kasus cyberbullying dalam pemberian layanan bimbingan kelompok. Selain itu, guru Bimbingan dan Konseling diharapkan lebih memahami dan mampu untuk mengimplementasikan permainan board game Puntadewa di sekolah yang terbukti dapat membantu mereduksi kasus cyberbullying dan media board game Puntadewa ini juga bisa dijadikan untuk salah satu layanan Bimbingan kelompok bagi siswa. Sehingga kasus cyberbullying yang dihadapi oleh siswa dapat tereduksi sedikit demi sedikit.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti yang akan datang diharapkan dapat mengembangkan media board game Puntadewa yang lebih berinovasi dengan menggunakan materi ataupun permasalahan yang berbeda dari yang sudah ada. Peneliti juga bisa mengembangkan dan menjadikan nilai budaya lain sebagai karakter dari tokoh utama yang selanjutnya dapat mengenalkan nilai-nilai budaya pada generasi yang akan datang

DAFTAR RUJUKAN

Mania, S. (2008). Teknik non tes: telaah atas fungsi wawancara dan kuesioner dalam evaluasi pendidikan. Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan, 11(1), 45-54.

Rangkuti, A. N. (2016). Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, PTK, dan penelitian pengembangan.



Rifauddin, M. (2016). Fenomena Cyberbullying Pada Remaja. Khizanah Alhikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, Dan Kearsipan, 36.

Suhardita, K. (2011). Efektivitas penggunaan teknik permainan dalam bimbingan kelompok untuk meningkatkan percaya diri siswa. Edisi khusus, 1(3), 127-138.

Wibowo. (2005). Layanan Bimbingan Kelompok Dan Konseling Kelompok. Jakarta: Rineka Cipta.