

**PENGEMBANGAN MEDIA *STOP BULLYING*
BERBASIS *BOARD GAME* BERBANTUAN *ROLE PLAYING MODEL*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
MATERI NORMA KEHIDUPAN KELAS V
DI SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 4 SUMBERGONDO
BANYUWANGI**

SKRIPSI



Oleh :
Hesti Gusmiarni
Nim : 214101040004

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *STOP BULLYING*
BERBASIS *BOARD GAME* BERBANTUAN *ROLE PLAYING MODEL*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
MATERI NORMA KEHIDUPAN KELAS V
DI SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 4 SUMBERGONDO
BANYUWANGI**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh :

Hesti Gusmiarni

Nim : 214101040004

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA *STOP BULLYING*
BERBASIS *BOARD GAME* BERBANTUAN *ROLE PLAYING MODEL*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
MATERI NORMA KEHIDUPAN KELAS V
DI SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 4 SUMBERGONDO
BANYUWANGI**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

Hesti Gusmiarni

Nim : 214101040004

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

J E M B E R

Dosen Pembimbing

Muhammad Junaidi M.Pd.

NIP : 198211192023211011

**PENGEMBANGAN MEDIA *STOP BULLYING*
BERBASIS *BOARD GAME* BERBANTUAN *ROLE PLAYING MODEL*
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN
MATERI NORMA KEHIDUPAN KELAS V
DI SEKOLAH DASAR NEGERI (SDN) 4 SUMBERGONDO
BANYUWANGI**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Hari : Kamis
Tanggal : 17 April 2025

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Ahmad Rovani, S.Pd.I, M.Pd.I

NIP. 198904172023211022

Hatta, S.Pd.I, M.Pd.I

NIP. 197703152023211003

Anggota

1. Dr. Hj. ST. Mislikhah, M.Ag.

2. Muhammad Junaidi M.Pd.I

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



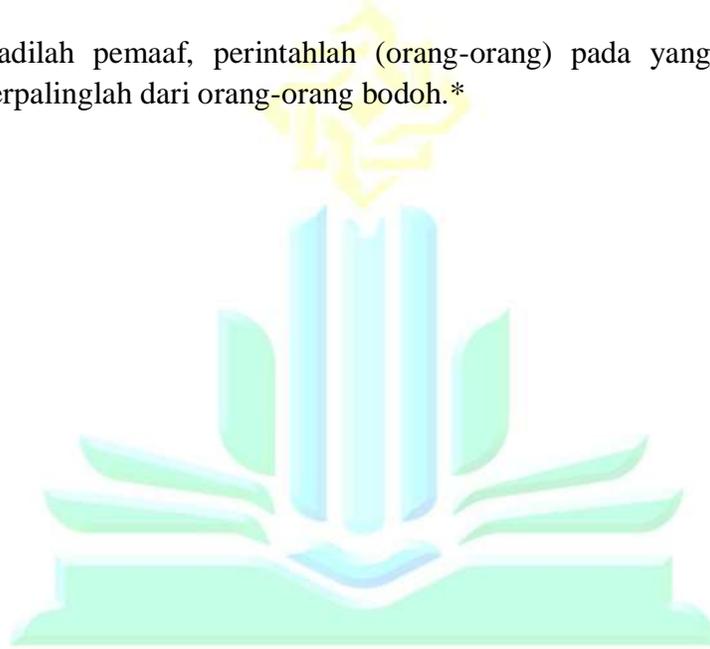
Ardul Mu'is, S.Ag., M.Si.

NIP. 197304242000031005

MOTTO

خُذِ الْعَفْوَ وَأْمُرْ بِالْعُرْفِ وَأَعْرِضْ عَنِ الْجَاهِلِينَ ١٩٩

Artinya : Jadilah pemaaf, perintahlah (orang-orang) pada yang makruf, dan berpalinglah dari orang-orang bodoh.*



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

*Departemen Agama RI, Al-Quran Terjemah, (Bandung : CV Diponegoro, 2024)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah Subhanahuwataala yang senantiasa melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Shalawat dan salam semoga tercurah limpahkan kepada Baginda Nabi Muhammad Shalallahu Alaihi Wassalam, karena atas perjuangannya penulis bisa menikmati indahny menuntut ilmu. Sebagai rasa syukur, penulis persembahkan skripsi sederhana ini kepada:

1. Kedua sosok yang luar biasa dihidup penulis dimana yang telah mengisi hidup penulis dengan penuh kasih sayang, keiklasan serta kesabaran yang tiada hentinya, yaitu Bapak Suroto dan Ibu Khosidah. Beliau memang belum pernah mengenyam pendidikan hingga tingkat perguruan tinggi, akan tetapi beliau selalu memberikan yang terbaik bagi anak-anaknya hingga sampai mengenyam pendidikan ke jenjang perguruan tinggi. Terimakasih kasih atas nasihat, doa-doa dan perjuangan yang tak kenal lelah untuk mewujudkan cita-cita anak perempuan kalian ini.
2. Kepada nenek penulis, nenek Suparti yang selalu memberikan nasihat kepada penulis sehingga penulis selalu termotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Adik penulis Muhammad Fajar Dwi Cahyo yang selalu memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah swt. yang telah memberikan rahmat dan kelancaran dalam penyelesaian skripsi yang berjudul “Pengembangan Media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Norma Kehidupan Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo Banyuwangi” . Shalawat salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu saw. yang menuntun kita dengan warisan petunjuknya untuk mencapai kesuksesan dunia akhirat.

Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini karena dukungan dari banyak pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku rektor UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember,
2. Bapak Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
 5. Bapak Muhammad Junaidi, M.Pd.I. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah sabar dengan meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, motivasi, dan arahan kepada penulis dalam penyusunan skripsi ini.
 6. Bapak Najibul Khair, M.Ag., S.Th.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing dan memberi arahan kepada penulis.
 7. Segenap dosen di UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah melimpahkan banyak ilmu kepada penulis
 8. Ibu Sriyatun, S.Pd. selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo, Banyuwangi yang telah memberi izin melakukan penelitian sampai selesai
 9. Ibu Eri Tri Ayu Ningtyas, S.Pd. selaku wali kelas V di Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo, Banyuwangi. Yang telah memberikan informasi terkait data skripsi.
- Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pihak dan semoga segala amal perbuatan baik dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah Subhanahuwataala.

Jember, 22 Januari 2025

Penulis

Hesti Gusmiarni

214101040004

ABSTRAK

Hesti Gusmiarni, 2025 : *Pengembangan Media Stop Bullying berbasis Board Game berbantuan Role Playing Model Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Norma Kehidupan Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo Banyuwangi*

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Stop Bullying*, *Board Game*, *Role Playing Model*, Norma Kehidupan.

Pemilihan media pembelajaran tentunya perlu menyesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar pembelajaran dapat berjalan secara optimal. Akan tetapi, berdasarkan observasi dan wawancara, dalam pembelajaran ditemukan sejumlah kendala yakni peserta didik di kelas V masih minim antusias dan kesulitan memahami materi terkait norma kehidupan, serta banyaknya peristiwa bullying di kelas tersebut menjadikan pembelajaran yang tidak kondusif, semua ini disebabkan karena kurangnya media pembelajaran. Oleh sebab itu, media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* digunakan untuk dapat menarik antusias dan membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran. Dengan adanya permasalahan bullying siswa membutuhkan pemodelan langsung untuk mereka faham akan apa itu bullying oleh karena itu media ini dibantu dengan bantuan *Role Playing Model* untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran.

Tujuan pada penelitian ini adalah 1) Mengetahui bagaimana pengembangan media dan menghasilkan desain produk media *stop bullying* dalam memberikan pengetahuan tentang *bullying* serta dapat menerapkan norma kehidupan dengan baik di SDN 4 Sumbergondo Banyuwangi. 2) Mengetahui kelayakan pengembangan media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi norma kehidupan di siswa kelas V SDN 4 Sumbergondo Banyuwangi. 3) Mengetahui respon peserta didik terhadap pengembangan media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model*.

Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan uji coba skala kecil pada 6 peserta didik dan skala besar pada 17 peserta didik. Penelitian ini menggunakan instrument pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif deskriptif.

Hasil penelitian menunjukkan: 1) Produk yang dikembangkan adalah media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk kelas V SDN 4 Sumbergondo Banyuwangi. 2) hasil presentase dari kelima validator yaitu ahli materi 1 dan 2, ahli media, ahli bahasa, ahli pembelajaran adalah 90,86% yang berarti sangat layak, 3) hasil uji respon peserta didik memperoleh presentase 91,55% pada skala kecil dan 96,15% pada skala besar sehingga media ini dapat dikategorikan sangat baik dan menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN SAMPUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....	12
D. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan.....	13
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan.....	16
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan.....	18
G. Definisi Istilah.....	19
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	23
A. Penelitian Terdahulu.....	23
B. Kajian Teori	32
BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN....	45
A. Model Penelitian dan Pengembangan	45

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46
C. Uji Coba Produk.....	49
D. Lokasi Penelitian.....	53
E. Teknik Pengumpulan Data.....	54
F. Instrumen Pengumpulan Data	58
G. Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	63
A. Penyajian Data Uji Coba	63
B. Analisis Data.....	105
C. Revisi Produk.....	110
BAB V KAJIAN DAN SARAN.....	119
A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi.....	119
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	128
C. Kesimpulan.....	129
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN.....	134

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

No Uraian

Tabel 1.1 Data Siswa Praktek Bullying Di Kelas V SDN 4 Sumbergondo	3
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian	27
Tabel 3.1 Tabel Indikator Pada Aspek Isi.....	57
Tabel 3.2 Tabel Indikator Pada Aspek Desain	57
Tabel 3.3 Skala Likert.....	60
Tabel 3.4 Presentase Kelayakan	61
Tabel 3.5 Presentase Respon Siswa.....	62
Tabel 4.1 Tujuan Pembelajaran dan Indikator	68
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi 1	83
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi 2	84
Tabel 4.4 Komentar dan Saran Ahli Materi	87
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media	88
Tabel 4.6 Komentar dan Saran Ahli Media.....	90
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Bahasa	91
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Ahli Bahasa	92
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	93
Tabel 4.10 Komentar dan Saran Ahli Pembelajaran.....	95
Tabel 4.11 Hasil Uji Respon Peserta Didik Skala Kecil.....	102
Tabel 4.12 Hasil Uji Respon Peserta Didik Skala Besar	103
Tabel 4.13 Hasil Validasi Para Ahli	107

DAFTAR GAMBAR

No Uraian

Gambar 1.1 Desain Dasar Media.....	15
Gambar 2.1 Buku Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas V Pegangan Guru	44
Gambar 4.1 Desain Media Stop Bullying Berbasis Board Game.....	71
Gambar 4.2 Desain Packaging	72
Gambar 4.3 Desain Media Stop Bullying	72
Gambar 4.4 Desain Kartu Baca	73
Gambar 4.5 Desain Kartu Kesempatan.....	74
Gambar 4.6 Desain Kartu Pertanyaan.....	74
Gambar 4.7 Desain Kartu Hak Milik.....	75
Gambar 4.8 Desain Pion Permainan	76
Gambar 4.9 Desain Dadu Permainan.....	76
Gambar 4.10 Papan Yang Telah Dipotong dan Dirakit	78
Gambar 4.11 Gambar Packaging Bagian Depan	78
Gambar 4.12 Gambar Packaging Bagian Belakang	79
Gambar 4.13 Packaging Media Stop Bullying Dilapisi Plastik	79
Gambar 4.14 Desain Media Stop Bullying Yang Sudah Dicitak Menggunakan Benner.....	80
Gambar 4.15 Kartu Media Stop Bullying Yang Sudah Dicitak	80
Gambar 4.16 Pion Yang Sudah Dibuat	81
Gambar 4.17 Gambar Buku Panduan Media Stop Bullying Berbasis Board Game .	81
Gambar 4.18 Uji Skala Kecil	97
Gambar 4.19 Uji Skala Besar	97
Gambar 4.20 Penerapan Role Playing Model	100

Gambar 4.21 Pengisian Angket Uji Skala Kecil	101
Gambar 4.22 Pengisian Angket Uji Skala Besar	101
Gambar 4.23 Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi	110
Gambar 4.24 Kartu Pertanyaan Sesudah Revisi	111
Gambar 4.25 Media Monopoli Stop Bullying Sebelum Revisi.....	112
Gambar 4.26 Media Monopoli Stop Bullying Sesudah Revisi	113
Gambar 4.27 Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi	114
Gambar 4.28 Kartu Pertanyaan Sesudah Revisi	114
Gambar 4.29 Kartu Level.....	115
Gambar 4.30 Kartu Baca, Kartu Kesempatan, Kartu Hak Milik.....	115
Gambar 4.31 Kartu Poin Permainan Sebelum Revisi	116
Gambar 4.32 Kartu Uang Permainan Sesudah Revisi	116
Gambar 4.33 Naskah Drama Bullying Sebelum Revisi.....	117
Gambar 4.34 Naskah Drama Bullying Sesudah Revisi	117

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan *bullying* semakin hari semakin marak terjadi di Indonesia dan menjadi masalah sosial yang serius, bahkan di lingkungan pendidikan terutama pada jenjang sekolah dasar, masalah *bullying* menjadikan proses pembelajaran menjadi tidak kondusif. *Bullying* memberikan dampak buruk pada moral generasi bangsa yaitu siswa sekolah dasar. Norma dalam kehidupan yang ada dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan tidak dapat diimplementasikan dengan baik. Berdasarkan penelitian di SDN 4 Sumbergondo, kecamatan Glenmore, kabupaten Banyuwangi, pada tanggal 15 juni 2024, berikut hasil wawancara bersama guru kelas V yaitu ibu Eri Tri Ayu Ningtyas,S.Pd. sebagai berikut :

“Di kelas yang sekarang sedang saya ajar ini mbak memang sering tidak kondusif, ya karena anak-anak ada saja tingkah lakunya. Ngolok-ngolok temannya, bully temannya sering panggil nama teman sama nama orang tuanya dan akhirnya mereka bertengkar, bahkan sampai ada yang terluka karena ada yang sukaukul temannya, jail sama temannya, dan semua itu selalu dilakukan setiap hari, saya sebagai wali kelas sudah sering menegur tetapi siswa selalu saja mengulangi, seringnya pertengkaran karena saling ejek menjadikan pembelajaran tidak kondusif.”¹

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan tersebut ditemukan bahwa kondisi kelas V dikatakan sebagai kelas yang kurang kondusif, dikarenakan siswa kelas V SDN 4 Sumbergondo tersebut masih banyak melakukan praktek

¹ Eri Tri Ayu Ningtyas, diwawancara oleh penulis, Banyuwangi 15 Juni 2024.

bullying pada teman sebayanya, baik secara verbal maupun fisik. Hal ini juga karena faktor kurangnya ketrampilan serta inovasi guru dalam proses pembelajaran. Guru dalam mengatasi permasalahan *bullying* ini hanya dengan teguran saja tanpa ada tindakan khusus untuk mengatasi permasalahan Bullying ini. Siswa yang menganggap sikap *bullying* ini sebagai hal yang biasa, karena menjadi kebiasaan menjadikan nilai-nilai norma yang ada dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan tidak terimplementasikan dengan baik. Nilai-nilai norma yang tidak dapat diterapkan di lingkungan sekolah dengan baik juga akan berdampak yang buruk bagi lingkungan sosial, psikis anak, serta pembelajaran yang tidak kondusif. Berbagai tindakan perundungan yang dipraktekkan siswa saat dilaksanakan observasi di tempat yaitu seperti tindakan membully teman dari perkataan hingga tindakan fisik.

Bullying terjadi di kelas V SDN 4 Sumbergondo terjadi karena kurangnya guru dalam memberikan edukasi dalam pembelajaran terkhusus permasalahan bullying, guru sering menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran sehingga menyebabkan kelas menjadi tidak kondusif serta praktek bullying memungkinkan terjadi dikelas tersebut. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas, ada beberapa siswa yang sering melakukan praktek *bullying* dan ada beberapa siswa yang menjadi korban perilaku *bullying* tersebut. Wali kelas dalam wawancara memaparkan beberapa siswanya yaitu, Yohanes yang selalu melakukan *bullying* verbal terhadap Siti dengan membully fisik bahwa Siti anaknya kecil pendek, Willy melakukan tindakan kekerasan yaitu memukul

kepala Heru, Marsella yang melakukan *bullying* verbal terhadap Lulu dengan mengatakan ekonomi keluarga yang miskin, Mawar menghasut teman untuk melakukan deskriminasi terhadap Lala, serta Tomi yang membully pekerjaan orang tua Melati hingga melakukan kekerasan fisik menarik rambut Melati.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut di kelas V SDN 4 Sumbergondo, berikut rekapitulasi data siswa yang suka melakukan praktek *bullying*, dan siswa korban *bullying*, serta jenis tindakan yang dilakukan yaitu *bullying* fisik maupun verbal, mulai dari perundungan verbal contohnya mengejek, menghasut, hingga *bullying* fisik yaitu memukul dan bahkan berkelahi :

Tabel 1.1
Data siswa praktek *bullying* di kelas V SDN 4 Sumbergondo

No	Nama siswa pelaku <i>bullying</i>	Nama korban <i>bullying</i>	Jenis praktek <i>bullying</i>	Keterangan	
				Waktu	Tindakan
1.	Yohanes	Siti	Melakukan perundungan verbal yaitu membuli korban dengan mengatakan hal buruk fisik korban : Membully badan Siti yang pendek	Senin, 3 Juni 2024	Guru menegur dan memberikan nasehat,
2.	Willy	Heru	Perundungan fisik terhadap korban : Willy memukul kepala Heru	Kamis, 6 Juni 2024	Guru menegur, dan memberikan sanksi atau

No	Nama siswa pelaku <i>bullying</i>	Nama korban <i>bullying</i>	Jenis praktek <i>bullying</i>	Keterangan	
				Waktu	Tindakan
					hukuman dengan cara .
3.	Marsella	Lulu	Perundungan verbal : mengejek keadaan ekonomi keluarga Lulu	Rabu, 12 Juni 2024	Guru menegur dan memberikan nasehat.
4.	Mawar	Lala	Suka menghasut teman yang lain sehingga menimbulkan deskriminasi terhadap korban	Rabu, 12 Juni 2024	Guru memberikan menegur dan memberi nasihat.
5.	Tommy	Melati	Perundungan verbal dan fisik hingga melibatkan orang tua : membully pekerjaan orang tua Melati dan melakukan kekerasan dengan menarik rambut Melati ²	Kamis, 13 Juni 2024	Kepala sekolah memberikan teguran dan hukuman untuk siswa tersebut, dan mendatangka n orang tua pelaku

Note : Nama pelaku maupun korban *bullying* telah disamarkan

² Eri Tri Ayu Ningtyas, diwawancara oleh penulis, Banyuwangi 15 Juni 2024.

Setiap tindakan pasti akan menghasilkan sebuah dampak, termasuk juga *bullying*. Menurut Abdullah *bullying* dapat mengubah sesuatu yang awalnya menyenangkan menjadi tidak menyenangkan bahkan mimpi buruk bagi anak-anak. *Bullying* dapat berdampak fisik, emosional, dan akademik secara serius terhadap korban. *Bullying* menimbulkan lingkungan pendidikan yang tidak sehat dan tidak nyaman, apalagi jika terus dibiarkan dan tidak di tanggulangi oleh otoritas sekolah.³

Sejalan dengan pendapat di atas bahwa dampak yang diperoleh oleh korban sangat tidak baik untuk pertumbuhannya. Dengan adanya praktek *bullying* yang marak di lingkungan sekolah akan berdampak buruk bagi pembelajaran. *Bullying* mengakibatkan anak merasa terancam di lingkungan yang seharusnya menjadikan anak berkembang dengan lebih baik, bahkan ada dasar hukum tentang larangan melakukan *bullying* kepada anak.

Dasar hukum tentang larangan *bullying* terhadap anak adalah Undang-Undang No. 35 Tahun 2014 tentang perlindungan anak yakni dilarang menempatkan, membiarkan, melakukan, menyuruh melakukan, atau turut serta melakukan kekerasan terhadap anak.⁴ Sehingga dalam konteks ini sebagai upaya untuk menegakkan Dasar hukum tersebut perlu dilakukan edukasi anti *bullying* kepada anak sekolah dasar. Dari data observasi yang telah diperoleh

³ Yuyun Elisabeth Patras and Fajar Sidiq, “Dampak *Bullying* Bagi Kalangan Siswa Sekolah Dasar,” PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan 5, no. 1 (February 4, 2020): 12–24, <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol5issuel1page12-24>.

⁴ Peraturan Pemerintah Indonesia, Nomor 35 Tahun 2014, *Tentang Perlindungan Anak*, Jakarta.

bahwa perilaku *bullying* di siswa kelas V SDN 4 Sumbergondo telah melawan dasar hukum yang sudah tertera tentang perlindungan anak. Banyaknya praktek *bullying* yang dilakukan antar siswa ke siswa yang lain mengakibatkan terancamnya perlindungan anak walaupun antar teman sebaya. *bullying* memiliki berbagai bentuk atau jenisnya, hal ini harus diketahui secara seksama guna untuk memberikan edukasi *bullying* bukan hanya siswa namun juga guru yang selalu ada dalam proses pembelajaran baik diwaktu formal maupun non-formal. Dari mulai pemahaman *bullying*, serta jenisnya perlu dipahami.

Olweus dalam bukunya mendefinisikan *bullying* sebagai tindakan negatif dalam waktu yang cukup panjang dan berulang yang dilakukan oleh satu orang atau lebih terhadap orang lain, dimana terdapat ketidak seimbangan kekuatan dan korban tidak memiliki kemampuan untuk melindungi dirinya.

Olweus melengkapi definisi *bullying* dengan menambahkan bahwa bentuk dalam *bullying*, menurutnya *bullying* dapat terjadi dalam bentuk verbal, fisik dan relasional.⁵

Dari pendapat ahli sudah jelas *bullying* sebagai tindakan negatif dalam waktu yang cukup panjang, ini membuktikan pada siswa kelas V SDN 4 Sumbergondo melakukan praktek *bullying* dengan waktu yang cukup panjang sehingga menjadi kebiasaan buruk yang dinormalisasikan antar sesama siswa.

⁵ Nur Irmayanti, Ardianti Agustin, *Bullying Dalam Perspektif Psikologi*, (Padang : Global Eksekutif teknologi, 2023), 7.

Dalam agamapun tindakan *bullying* juga sangat dilarang ada dalil yang dapat memperkuat pernyataan ini.

Berikut ayat yang akan menjelaskan bahwa perilaku *bullying* adalah perilaku negatif yang tidak boleh diterapkan baik jangka pendek maupun dalam waktu yang lama. *Bullying* dilarang agama tertulis pada al-quran yaitu didalam surah al-hujurat ayat 11 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا يَسْخَرُ قَوْمٌ مِّنْ قَوْمٍ عَسَىٰ أَن يَكُونُوا خَيْرًا مِّنْهُمْ وَلَا نِسَاءٌ مِّنْ نِّسَاءٍ عَسَىٰ أَن يَكُنَّ خَيْرًا مِّنْهُنَّ وَلَا تَلْمِزُوا أَنفُسَكُمْ وَلَا تَنَابَزُوا بِالْألقَابِ بِئْسَ الِاسْمُ الْفُسُوقُ بَعْدَ الْإِيمَانِ وَمَنْ لَّمْ يَتُبْ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الظَّالِمُونَ ١١

Artinya : Wahai orang-orang yang beriman janganlah suatu kaum mengolok-olok kaum yang lain (karena) boleh jadi mereka (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari mereka (yang mengolok-olok) dan jangan pula perempuan-perempuan (mengolok-olokkan) perempuan lain (karena) boleh jadi perempuan (yang diperolok-olokkan) lebih baik dari perempuan (yang mengolok-olok). Janganlah kamu saling mencela satu sama lain dan janganlah saling memanggil dengan gelar-gelar yang buruk. Seburuk-buruk panggilan adalah (panggilan) yang buruk (fasik) setelah beriman. Dan barangsiapa tidak bertobat, maka mereka itulah orang-orang yang zalim. (QS. Al-Hujurat Ayat 11).⁶

Dalam tafsir Ibnu Katsir dikutip dari studi tafsir surah al-hujurat Imam Shofwan, achmad Munib. Ibnu Abbas, Mujahid, Sa'id Ibnu Jubair telah mengatakan sehubungan dengan makna firman-nya dan janganlah kamu mencela dirimu sendiri (QS. Al-Hujurat:11) artinya, janganlah sebagian dari kamu mencela sebagian yang lainnya. Firman allah swt dan janganlah kamu panggil-memanggil dengan gelar-gelar yang buruk (QS. Al-Hujurat:11) yakni

⁶ Departemen Agama RI, *Al-Quran Terjemah*, (Bandung : CV Diponegoro,2024).

janganlah kamu memanggil orang lain dengan gelar yang buruk yang tidak enak didengar oleh yang bersangkutan. Sudah jelas bahwa mencela orang lain atau sering disebut perundungan adalah hal yang dilarang Allah SWT.⁷

Dari ayat Al-Quran serta tafsir surah Al-Hujurat ayat 11 di atas, sudah jelas akan larangan *bullying*, dalam dunia pendidikan ini sangat penting untuk siswa dapat mengerti tentang edukasi *bullying*. Tafsir tertulis janganlah sebagian dari kamu mencela sebagian yang lainnya, dan dalam kelas V SDN 4 Sumbergondo hal ini menjadi kebiasaan beberapa siswa yang ada dikelas tersebut. Dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran dikelas harus bisa memberikan pembelajaran yang mengedukasi tentang nilai moral dengan dihubungkan adanya *bullying* yang marak terjadi di siswa sekolah dasar hal ini tidak hanya menjadi permasalahan di SDN 4 Sumbergondo saja, namun menjadi permasalahan yang bersifat luas terkhusus di dunia pendidikan jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan data Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), kasus *bullying* yang terjadi di Sekolah Dasar pada tahun 2016 terdapat 81 korban dan 93 pelaku, tahun 2017 terdapat 129 korban dan 117 pelaku, tahun 2018 terdapat 107 korban dan 127 pelaku. Data KPAI juga menyebutkan bahwa perilaku *bullying* menempati urutan ke-empat dalam kasus kekerasan anak yang terjadi

⁷ Imam Shofwan and Achmad Munib, "Pendidikan Karakter Sosial Qur'ani: Studi Tafsir Surat Al-Hujurat Ayat 11-13," *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 13, no. 1 (June 5, 2023): 72–84, <https://doi.org/10.33367/ji.v13i1.3500>.

di Indonesia.⁸ Dari data ini dapat dilihat maraknya permasalahan *bullying* yang terjadi pada siswa sekolah dasar oleh sebab itu kreatifitas dan inovasi dalam pembelajaran harus diterapkan dengan baik, guna untuk memberikan pengetahuan yang luas perihal *bullying* terhadap siswa. Inovasi tersebut bisa berupa media pembelajaran yang didalamnya ada keterkaitan antara edukasi *bullying* dan norma dikehidupan, norma dalam kehidupan adalah salah satu materi yang ada di dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Media pembelajaran memiliki peranan penting yang sangat berarti dalam tingkatan prestasi siswa dilihat dari penafsiran media secara universal merupakan perlengkapan bantu proses belajar mengajar. Tidak hanya itu media pembelajaran dipergunakan untuk memicu benak, perasaan, atensi serta kemampuan untuk ketrampilan pelajar sehingga terbentuknya proses belajar. Dari permasalahan yang ada di kelas V SDN 4 Sumbergondo yaitu maraknya kebiasaan *bullying*, maka diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk mengatasi permasalahan ini. Dengan ini media pembelajaran *stop bullying* berbasis *board game* sangat pas jika digunakan dalam memberikan pemahaman tentang *bullying* kepada siswa. Dalam sebuah kegiatan pembelajaran tidak hanya media yang berperan namun harus adanya sebuah model pembelajaran agar siswa media itu dapat dipaparkan secara maksimal dan siswa juga lebih antusias belajar.

⁸ Komisi Perlindungan Anak Indonesia, *Hasil Survei Pemenuhan Hak Dan Perlindungan Anak*. (Jakarta : 2023)

Oleh karena itu dalam penelitian pengembangan media *stop bullying* berbasis *board game* ini berbantuan dengan model pembelajaran *role playing*. Model pembelajaran *role playing* adalah model pelaksanaan pembelajaran melalui metode atau cara bermain peran diantara peserta didik. Adapun implementasi pada penelitian ini adalah dimana pengembangan sebuah media *stop bullying* berbasis *board game* dengan pemilihan permainan monopoli berbantuan model pembelajaran *role playing* ditujukan agar siswa dapat mempraktekkan langsung sebuah peran sosial dikehidupan yang menggambarkan peristiwa-peristiwa *bullying*. Siswa dapat mengerti secara lebih interaktif tentang adanya *bullying* beserta dampak sosial yang akan ditimbulkan.

Media pembelajaran *stop bullying* berbasis *board game* adalah sebuah inovasi terbaru menggunakan papan pembelajaran yang memiliki konsep permainan yang menarik untuk siswa yaitu bermain monopoli *stop bullying* dibantu model pembelajaran *role playing*, didalamnya memuat edukasi *bullying* yang dikaitkan dengan materi norma dalam kehidupan yang ada dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Siswa kelas V SDN 4 Sumbergondo kurang dalam pemahaman materi norma kehidupan. Sehingga mereka masih belum menerapkan nilai-nilai yang ada pada materi tersebut.

Media *stop bullying* ini berbasis *board game* (papan permainan) berbentuk fisik. Permainan yang dipakai adalah papan monopoli permainan yang didalamnya ada banyak edukasi-edukasi tentang *bullying* serta

pertanyaan-pertanyaan yang memicu anak untuk tanggap akan persoalan bullying, anak belajar dengan cara yang menyenangkan mengenal norma kehidupan dan mengerti akan dampak dan persoalan bullying di kehidupan sosial. Dalam media *stop bullying* ini dirancang semenarik mungkin agar siswa antusias dalam proses pembelajaran.

Penulis mengangkat media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model* agar siswa mendapatkan pembelajaran yang baru, menarik, tidak membosankan dan memahami materi yang disampaikan. Siswa akan diberikan pengetahuan perihal *bullying* dengan konsep papan permainan monopoli yang menarik dan dibantu dengan model pembelajaran *role playing* untuk siswa lebih memahami tentang persoalan bullying di kehidupan.

Dari penjelasan di atas inilah mengapa peneliti ingin mengangkat judul **Pengembangan Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game* Berbantuan *Role Playing Model* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Norma Kehidupan Kelas V di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo Banyuwangi** karena pengembangan media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model* dengan konsep papan permainan monopoli *stop bullying* pada pendidikan kewarganegaraan ini. SDN 4 Sumbergondo terkhusus kelas V membutuhkan media ini daripada media lain karena sebagai sarana pembelajaran dan edukasi siswa terkait maraknya fenomena bullying dan adanya media ini diharapkan akan mengedukasi siswa

kelas V SDN 4 Sumbergondo tentang *bullying* dan akan memberikan pembelajaran yang mengaitkan norma kehidupan dimana didalamnya ada hak-hak manusia dalam hidup bersosial sesuai dengan nilai-nilai norma yang terkandung dipendidikan kewarganegaraan dikemas dengan bentuk permainan tentunya untuk memberikan pembelajaran yang tidak membosankan kepada Siswa kelas V SDN 4 Sumbergondo, Glenmore, Banyuwangi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi norma kehidupan di siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo Banyuwangi ?
2. Bagaimana kelayakan media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi norma kehidupan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo Banyuwangi ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi norma kehidupan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo Banyuwangi ?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Mengetahui bagaimana pengembangan media dan menghasilkan desain produk media *stop bullying* dalam memberikan pengetahuan tentang

bullying serta dapat menerapkan norma kehidupan dengan baik di SDN 4 Sumbergondo Banyuwangi.

2. Mengetahui kelayakan pengembangan media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model* pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi norma kehidupan di siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo Banyuwangi.
3. Mengetahui respon siswa pada pengembangan media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model*.

D. Spesifikasi Produk

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model*, sebagai media pada materi norma kehidupan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan untuk memberikan edukasi kepada siswa kelas V SDN 4 Sumbergondo terkait masalah *bullying* yang marak terjadi bahkan menjadi kebiasaan dikelas tersebut. Sebelum pada desain dan komponen pada media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* dirancang, tentu memerlukan perancangan baik pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, mempertimbangkan model pembelajaran, serta menyesuaikan media pada materi pembelajaran. Diantaranya sebagai berikut :

1. Menentukan tujuan pembelajaran, yaitu menyesuaikan tujuan pembelajaran yang dicapai dengan media *Stop Bullying* berbasis *Board Game*. Tujuannya peserta didik dapat mendeskripsikan macam-macam

norma dan dikaitkan dalam persoalan *bullying* dalam kehidupan sehari-hari terkhusus pada lingkungan sekolah, tujuan selanjutnya adalah peserta didik dapat membedakan isi dari setiap macam-macam norma yang dikaitkan pada persoalan *bullying*.

2. Mempertimbangkan dan memilih model pembelajaran, media pembelajaran tentu memerlukan sebuah teknik pembelajaran dalam penerapannya agar media tersebut dapat digunakan dengan terarah dan berjalan secara optimal. Dan dalam media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* ini menggunakan teknik game dan sintaks panduan permainan yang ada dibuku panduan media.
3. Merancang media dan menyesuaikan dengan materi, materi yang ada dalam media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* meliputi materi pada Bab 2 Norma Dalam Kehidupanku dimana isinya meliputi materi tentang pengertian dari norma dan macam-macam norma dalam kehidupan.
4. Desain dan komponen media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game*, Media pembelajaran ini dikemas dengan konsep permainan saat digunakan dalam pembelajaran berlangsung dengan dibantu juga menggunakan model pembelajaran *role playing*, permainan yang dipakai adalah papan permainan monopoli di dalamnya ada banyak edukasi-edukasi tentang *bullying* yang memicu anak untuk melakukan hal-hal baik dalam hidup bersosial dan menanamkan norma kehidupan yang ada dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. Berikut adalah desain serta komponen pada media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* :

Gambar 1.1
Desain Dasar Media



Dari gambaran desain dasar media diatas memiliki komponen-komponen untuk menunjang pengembangan media *stop bullying* berbasis *board game* dengan memilih permainan monopoli ini. Komponen-komponen tersebut diantaranya :

- a. Monopoli yang didesain dengan warna-warna yang menarik serta gambar animasi, dan berbagai tantangan dan edukasi tentang bullying serta pertanyaan-pertanyaan tentang norma kehidupan dikaitkan dengan bullying. memiliki bentuk persegi panjang, memiliki warna yang menarik, dengan menggunakan bahan banner ukuran 100 cm x 75 cm, benar yang dipakai menggunakan bahan outdoor sehingga dapat tahan lama. Untuk desain permainan monopoli *stop bullying* ini berupa cetakan langsung pada bahan tersebut yaitu benner outdoor dan disimpan pada kemasan kayu agar benar lebih tahan lama. Media ini menggunakan benner karena agar media saat diterapkan ke anak-

anak aman serta ukuran yang disesuaikan dengan kapasitas jumlah peserta didik dikelas V SDN 4 Sumbergondo dengan jumlah 17 peserta didik.

- b. Kartu permainan monopoli terdiri dari kartu baca, kartu kesempatan, kartu hak milik, kartu pertanyaan sesuai dengan tema norma masing-masing kartu, kartu didesain dengan warna menarik. Bentuk persegi dengan ukuran sisi 10 cm berbahan kertas *Art Paper* 310. Pada kartu baca berisikan materi dan edukasi tentang bullying, kartu kesempatan berisikan perintah dan kuis untuk permainan monopoli, serta pada kartu pertanyaan berisikan pertanyaan sesuai tema norma, dan kartu hak milik digunakan untuk kepemilikan suatu area norma di monopoli *stop bullying*.
- c. Pion permainan untuk masing-masing kelompok. Didesain menarik bergambar animasi anak-anak dan disertai seruan larangan *bullying*.
- d. Dadu, yang nantinya digunakan untuk pergantian pemain saat penggunaan media.
- e. Uang mainan sebagai poin di permainan monopoli *stop bullying*. berbentuk persegi panjang ukuran 10cm x 5 cm, berbahan kertas hvs.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Ada beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan ini, diantaranya adalah :

1. Maraknya permasalahan *bullying* yang ada di kelas V SDN 4 Sumbergondo
2. Kurangnya kreatifitas dan inovasi dalam proses pembelajaran norma kehidupan yang ada pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan sehingga mengakibatkan siswa kurang mengimplementasikan penerapan norma kehidupan dengan baik.
3. Minimnya media yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar.
4. Agar siswa dapat menangkap pengetahuan tentang *bullying* dan norma kehidupan dengan baik maka diperlukan adanya media yang digunakan saat proses pembelajaran.

Dengan mengembangkan media belajar yang menarik, inovatif, serta menyenangkan, diharapkan peserta didik lebih bersemangat dalam melakukan kegiatan belajar, peserta didik dapat mengetahui bahayanya *bullying* dan peserta didik dapat mengimplementasikan nilai-nilai norma yang ada pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Maka dari itu media *stop bullying* berbasis *board game* dengan menggunakan papan permainan monopoli berbantuan *role playing* model dibuat agar memudahkan peserta didik dalam memahami bahayanya *bullying*, implementasi nilai-nilai yang ada pada norma kehidupan dapat siswa peroleh dengan menggunakan media *stop bullying* berbasis *board game* ini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi pengembangan media *stop bullying* adalah media pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis *board game* atau papan permainan dan berbantuan *Role Playing Model*. Permainan yang digunakan adalah papan permainan monopoli yang didalamnya meliputi, kalimat-kalimat edukasi tentang norma di kehidupan, ajakan untuk berbuat baik dengan sesama, dan penjelasan tentang bahayanya *bullying*, dengan dibantu oleh model pembelajaran *Role Playing* dengan drama *bullying* yang diperankan oleh siswa. diharapkan adanya media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *Role Playing Model* ini dapat mengurangi permasalahan *bullying* yang ada di siswa kelas V SDN 4 Sumbergondo dan nilai-nilai yang ada dalam norma kehidupan dapat terimplementasikan dengan baik.

2. Keterbatasan

Beberapa keterbatasan dari pengembangan media *stop bullying* berbasis *board game* ini sebagai berikut :

- a. Media *stop bullying* berbasis *board game* hanya dispesifikasikan berupa papan permainan monopoli.
- b. Media *stop bullying* berbasis *board game* diaplikasikan secara manual menggunakan bahan benner outdoor ukuran 100 cm x 75 cm dan dikembangkan dengan cara bermain dan belajar.

- c. Media *stop bullying* berbasis *board game* akan digunakan pada materi norma kehidupan yang ada didalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
- d. Media *stop bullying* berbasis *board game* nantinya diperuntukkan pada materi norma kehidupan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas V SDN 4 Sumbergondo Banyuwangi.
- e. Media *stop bullying* berbasis Board Game Berbantuan Role Playing model dimana penerapannya perlu penambahan jam pembelajaran.

G. Definisi Istilah

1. Media *Stop Bullying*

Media *stop bullying* adalah berbagai bentuk media yang digunakan untuk mencegah dan mengatasi perilaku *bullying* di sekolah maupun dilingkungan sosial. Media *stop bullying* juga berfungsi sebagai sarana bimbingan siswa untuk memahami berbagai edukasi tentang *bullying* dan cara mengatasi *bullying*. Dari media *stop bullying* juga siswa mengerti bahayanya *bullying* jika *bullying* ini ada di lingkungan sekolah dan jika diterapkan secara jangka panjang. Dalam pembelajaran media *stop bullying* memiliki fungsi tersendiri. Media *stop bullying* difungsikan sebagai media pembelajaran, mengedukasi siswa dalam pemahaman *bullying* dan pemahaman norma kehidupan dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

2. *Board Game*

Board game (permainan papan) adalah jenis permainan yang dimainkan dengan papan sebagai alat utama permainannya. *Board game* menjadikan sebuah bidang sebagai komponen utama dari permainan tersebut dan dimainkan oleh lebih dari satu orang sehingga mampu meningkatkan interaksi sosial. *Board game* dapat menjadi media yang efektif karena anak-anak sangat menyukai permainan, kegiatan bermain, interaktifitas, dan hal-hal yang menyenangkan.

Board game memiliki berbagai bentuk permainan contohnya adalah permainan monopoli, ular tangga, ludo, catur dan lain sebagainya. pada penelitian ini papan permainan monopoli menjadi pilihan, dan sebagai basis dari pengembangan media stop bullying. Monopoli adalah salah satu permainan papan yang sudah terkenal, dalam penelitian ini papan permainan monopoli diinovasikan dengan permasalahan bullying dan dihubungkan dengan materi norma kehidupan di mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Adapun komponen-komponen permainan yang ada didalamnya adalah papan permainan monopoli, kartu tantangan, kartu edukasi, boneka animasi, dan dadu untuk jalannya permainan. Media ini diperkenalkan dikelas V SDN 4 Sumbergondo Banyuwangi guna untuk mengatasi permasalahan bullying dan implementasi nilai-nilai norma kehidupan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

3. Model Pembelajaran *Role Playing*

Model pembelajaran *role playing* adalah salah satu metode pembelajaran interaktif yang melibatkan peserta didik untuk memerankan karakter tertentu dalam situasi yang dirancang. Strategi pembelajaran ini memiliki tujuan utama yaitu memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik untuk memahami suatu konsep, situasi, atau masalah dari sudut pandang yang berbeda. Model pembelajaran *role playing* memberikan penguasaan sosial pada peserta didik. Dengan menerapkan model pembelajaran ini siswa dapat belajar secara interaktif melalui keikutsertaan siswa dalam bermain peran memahami konsep pembelajaran sesuai dengan materi dan menguasai aspek sosial di kehidupan sehari-hari seperti tindakan *bullying*.

4. Norma Kehidupan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Norma kehidupan adalah aturan atau pedoman yang mengatur perilaku manusia dalam masyarakat. Norma bertujuan untuk menciptakan keteraturan, harmoni, dan kesejahteraan dalam kehidupan bermasyarakat. Norma ini terbentuk berdasarkan nilai-nilai sosial yang dianut oleh masyarakat tertentu. Norma juga sebagai pedoman perilaku yang dianggap pantas, benar, dan diterima, dan norma membantu individu memahami batasan dan tanggung jawab dalam hubungan sosial. Fungsi dari norma

selain membentuk keteraturan sosial, juga membentuk karakter individu, mengatur hubungan antar individu, dan menjadi pengaturan sosial untuk memastikan kesesuaian perilaku. Jenis-jenis norma kehidupan diantaranya norma hukum, norma sosial, norma kesusilaan, dan norma agama. Keempat norma ini memiliki fungsi masing-masing dalam aturan norma kehidupan.

Dari definisi istilah di atas, dapat dijelaskan bahwa orientasi penelitian ini adalah penelitian dengan mengembangkan sebuah media untuk mengatasi persoalan *bullying* yang marak terjadi pada siswa sekolah dasar. Dengan media *stop bullying* berbasis *board game* atau papan permainan berbantuan *role playing model* dan merujuk pada materi norma kehidupan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan, diharapkan akan memberikan edukasi kepada peserta didik tentang persoalan *bullying* dan dapat mengimplementasikan nilai-nilai norma kehidupan pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan baik, dengan berbantuan strategi *role playing* atau bermain peran ditujukan pada siswa agar menciptakan situasi belajar yang interaktif dan siswa dapat langsung memahami materi pembelajaran dan situasi sosial yang harus mereka ketahui. Siswa juga harus memahami bahwa tindakan *bullying* yang dilakukan pelaku baik verbal maupun fisik mencerminkan tindakan yang saling tidak menghargai dan merusak nilai-nilai norma antar sesama teman.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Di bagian ini, disajikan temuan-temuan yang berasal dari tinjauan literatur yang mencakup referensi yang mendalam terhadap ide, teori, atau prinsip yang menjadi fondasi dalam menyelesaikan masalah atau menciptakan produk serta pengembangan yang diinginkan. Penyusunan kerangka acuan ini berlandaskan pada pengujian berbagai aspek teoritis dan empiris mengenai isu tersebut serta tindakan yang akan dilakukan untuk menyelesaikannya.⁹

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan oleh Zulian Efendi, Sri Maryatun, Herliawati (2021) jurnal penelitian dengan judul “ model pengembangan intervensi *anti bullying* game pada remaja korban *bullying*”¹⁰ Dalam penelitian ini, digunakan model pengembangan intervensi untuk mengatasi dan mencegah perilaku bullying. Metode yang diterapkan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan multimedia berdasarkan Luther dalam Binanto. Hasil dari kuisioner yang dilakukan pada remaja menunjukkan persentase rata-rata keseluruhan mencapai

⁹ Tim Penyusun, “ *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah* “. (Jember : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2021), 67.

¹⁰ Zulian Effendi and Sri Maryatun, “*Model Pengembangan Intervensi Anti Bullying Game Pada Remaja Korban bullying,*” 2021.

82%, yang berarti sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model intervensi anti-bullying yang dikenal sebagai Polling (Permainan Anti-Bullying) sangat pantas untuk digunakan.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Riya Wulandari, Angelia Timara, Emi Sulistri, Sumarli, (2021), jurnal penelitian dengan judul “ Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Vidio Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD”¹¹ Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi pengaruh paradigma pembelajaran role play yang didukung oleh media video terhadap hasil belajar kognitif siswa dalam materi bunyi. Metode yang diterapkan dalam penelitian kuantitatif ini adalah desain kelompok kontrol dengan pre-test dan post-test, serta menggunakan metodologi kuasi-eksperimental. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran role play memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa, yang ditunjukkan oleh adanya variasi dalam hasil belajar atau kognisi siswa di antara mata kuliah yang menerapkan model tersebut, dengan nilai thitung 11,35 yang lebih tinggi dari ttabel 2,4. Oleh karena itu, pembelajaran role play sangat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Dini Nadiyah dan Amelia Vinayastri (2022) jurnal penelitian dengan judul “pengembangan instrument

¹¹ Riya Wulandari et al., “Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Vidio Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD,” *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika* 7, no. 2 (November 9, 2021): 283, <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>.

perundungan *verbal* pada anak”¹² Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan instrument perundungan *verbal*. Penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model Borg and Gall merupakan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil studi lapangan besar, uji validitas cukup valid, dibuktikan dengan 94,17% orang tua anak dan 94,48% presentase dari guru memberikan tanggapan yang sama. Dengan demikian, hasil rata-rata sebesar 94,32% menunjukkan sangat valid. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa instrument perundungan verbal yang telah banyak digunakan pada anak-anak memiliki tingkat keandalan yang tinggi.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ai Nur Laila, Mohammad Fahmi Nugraha, dan Meiliana Nurfitriani (2023) Jurnal penelitian dengan judul “pengembangan video pembelajaran *stop bullying* untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pencegahan *bullying* di sekolah dasar”¹³ Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai pencegahan bullying melalui penggunaan video pembelajaran. Metodologi yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan (R&D) dengan mengikuti model Borg and Gall. Pengumpulan data dilakukan melalui

¹² Dini Nadiyah and Amelia Vinayastri, “Pengembangan Instrumen Perundungan Verbal Pada Anak” 13, no. 2 (n.d.). 2022

¹³ Ai Nurlaela, Mohammad Fahmi Nugraha, and Meiliana Nurfitriani, “Pengembangan Video Pembelajaran Stop Bullying untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Pencegahan Bullying di Sekolah Dasar,” Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 4, no. 2 (November 30, 2023): 1–9, <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v4i2.356>.

berbagai metode, seperti tes, evaluasi oleh ahli, survei, wawancara, dan observasi. Video pembelajaran Stop Bullying berhasil meraih skor rata-rata 96,12% dalam uji kelayakan, memenuhi kriteria “Sangat Layak”. Dengan hasil tes N-gain siswa di kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan nilai pretest siswa di kelas kontrol, dapat disimpulkan bahwa pendekatan ini efektif.

5. Penelitian ini dilakukan oleh Novitasari (2023), penelitian skripsi dengan judul “Pengaruh Bullying Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SDN Badean 1 Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember”¹⁴. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif, di mana data yang diperoleh bersifat numerik dan dianalisis dengan metode statistik. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa bullying tidak berdampak pada prestasi belajar, yang terlihat dari nilai signifikansi 0,720 yang lebih tinggi dari 0,05. Hal ini disebabkan oleh kemampuan guru dalam menangani dan mengurangi perilaku bullying di kelas.
6. Penelitian ini dilakukan oleh Mochammad Riyan Firdaus (2023) skripsi dengan judul “ Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023”.¹⁵ Penelitian ini

¹⁴ Novitasari, “*Pengaruh Bullying Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SDN Badean 1 Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember*”, skripsi UIN KHAS Jember, (2023)

¹⁵ Moch Riyan Firdaus, “*Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember* .

bertujuan untuk menggunakan teknik role-playing dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pendekatan kualitatif dipilih sebagai salah satu metode penelitian. Hasil penelitian ini meliputi perencanaan yang dilakukan oleh guru, pembuatan RPP, penerapan teknik role play, serta penilaian terhadap pelaksanaannya. Berdasarkan temuan penelitian, keterampilan berbahasa anak dapat dikembangkan melalui penggunaan permainan peran. Dapat disimpulkan bahwa pendekatan role-playing sangat berhasil bila digunakan, khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tabel 2.1

Persamaan dan Perbedaan Penelitian

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Dini Nadiyah, Amelia Vinayastri	Pengembangan instrument perundangan <i>verbal</i> pada anak	<ul style="list-style-type: none"> - Metode penelitian yang sama yaitu <i>research and development</i> (R&D). - Pengembangan media - Subjek siswa sekolah dasar 	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian terdahulu dengan model Borg and Gall, sementara penelitian ini model ADDIE. - Penelitian terdahulu pengembangan instrument penelitian terbaru mengembangkan media <i>stop bullying</i> berbasis <i>board game</i> - Tidak terdapat materi pembelajaran - Tidak berbantuan dengan strategi

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
				<p>pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pada penelitian terdahulu subjek kelas 2 sedangkan pada penelitian terbaru subjek kelas 5
2.	Ai Nur Laila, Mohamma d Fahmi Nugraha, dan Meiliana Nurfitriani	pengembangan vidio pembelajaran <i>stop bullying</i> untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang pencegahan <i>bullying</i> di sekolah dasar	<ul style="list-style-type: none"> - Metode penelitian yang sama yaitu <i>research and development</i> (R&D). - Pengembangan media - Subjek siswa sekolah dasar 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada penelitian terdahulu dengan model Borg and Gall, sementara pada penelitian ini model ADDIE. - Penelitian terdahulu mengembangkan media vidio pembelajaran <i>stop bullying</i> sedangkan pada penelitian ini mengembangkan media <i>stop bullying</i> berbasis <i>board game</i>. - Tidak berbantuan strategi pembelajaran - Tidak terdapat tujuan pembelajan dalam medianya - Tidak terdapat materi pembelajaran di penelitian terdahulu - Pada penelitian terdahulu subjek kelas 6 sedangkan pada penelitian terbaru subjek kelas 5

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
3.	Zulian Efendi, Sri Maryatun, Herliawati	Model pengembangan intervensi anti <i>bullying game</i> pada remaja korban <i>bullying</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Metode penelitian yang sama yaitu <i>research and development</i> (R&D). - Pengembangan media 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada penelitian terdahulu diadaptasi model pengembangan multimedia menurut Luther dalam Binanto , sementara pada penelitian ini dengan model ADDIE. - Penelitian terdahulu mengembangkan media <i>intervensi anti bullying game</i> sedangkan pada penelitian ini mengembangkan media <i>stop bullying</i> berbasis <i>board game</i>. - Tidak terdapat materi pembelajaran di penelitian terdahulu
4.	Novitasari	Pengaruh <i>bullying</i> terhadap prestasi belajar siswa di sdn badean 1 kecamatan bangsalsari kabupaten jember	<ul style="list-style-type: none"> - Sama-sama meneliti tentang tindakan <i>bullying</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Metode pada penelitian terdahulu adalah metode kuantitatif, sementara penelitian ini menggunakan metode <i>research and development</i> (RnD) model ADDIE - Penelitian terdahulu tidak mengembangkan media pembelajaran, penelitian ini mengembangkan

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
				media pembelajaran - Tidak terdapat materi pembelajarn di penelitian terdahulu
5.	Mochammad Riyan Firdaus	Penerapan metode bermain peran pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas 5 madrasah ibtidaiyah al-azzar kecamatan ajung kabupaten jember tahun ajar 2022/2023	- Penerapan model pembelajaran bermain peran / role playing - Subjek siswa sekolah dasar	- Penelitian terdahulu metode kualitatif, penelitian ini menggunakan metode <i>research and development</i> (RnD) model ADDIE Berbantuan Role Playing Model - Penelitian terdahulu tidak mengembangkan media pembelajaran, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran - Tidak ada edukasi bullying pada penelitian terdahulu
6.	Riya Wulandari, Angelia Timara, Emi Sulistri, Sumarli,	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> Berbantuan Media Vidio Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD	- Menerapkan media pembelajaran - Menerapkan model pembelajaran <i>Role Playing</i>	- Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan metode quasi eksperimental, penelitian ini menggunakan metode <i>research and development</i> (RnD) model ADDIE - Penelitian terdahulu

No	Nama	Judul	Persamaan	Perbedaan
				tidak mengembangkan media pembelajaran, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran - Tidak ada edukasi bullying pada penelitian terdahulu

Berdasarkan pemaparan enam penelitian terdahulu, bisa dilihat perbedaan-perbedaan yang cukup signifikan antara enam penelitian terdahulu dengan penelitian pengembangan media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model* dengan menggunakan papan permainan monopoli materi norma kehidupan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Dari keenam penelitian tersebut media yang dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing kelebihan bisa dilihat dari media yang dibuat seperti video pembelajaran, instrument perundangan, dan game pada penerapannya, untuk kekurangan media pada penelitian terdahulu rata-rata tidak mengembangkan sebuah media permainan untuk mengatasi permasalahan *bullying*. dan ada dua penelitian tentang penerapan strategi *role playing* namun tidak ada penerapan media pembelajaran didalamnya, serta ada satu penelitian terdahulu yang memakai media permainan tetapi permainan yang digunakan bukan berbasis *board game*. Dan dalam keenam penelitian terdahulu tersebut, tidak ada yang mengaitkan dengan materi pembelajaran

dan mata pelajaran siswa. Jadi kemenarikan penelitian ini ada dalam media yang dikembangkan, dengan menggunakan media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model* menggunakan papan permainan monopoli merupakan sebuah pembaharuan pada penelitian ini, serta keterkaitan antara permasalahan bullying dalam materi norma kehidupan pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan menjadi keunikan tersendiri di penelitian ini. Serta dilihat dari keenam penelitian terdahulu tidak menggunakan strategi dalam penerapannya sementara pada penelitian ini menggunakan model Role Playing sebagai pemodelan dan untuk pemahaman kepada peserta didik secara langsung dipraktekkan peserta didik.

B. Kajian Teori

Kajian teori adalah kumpulan gagasan, definisi, dan sudut pandang yang terorganisir dengan baik mengenai suatu subjek yang pada akhirnya akan menjadi landasan teori atau landasan teori penelitian.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai sarana yang berisi informasi atau pesan instruksional yang digunakan dalam proses belajar. Fungsi dari media ini adalah untuk menyampaikan informasi yang berkaitan dengan tujuan dan maksud pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam membantu siswa memahami konsep baru, mengembangkan keterampilan, dan mencapai

kompetensi yang diharapkan. Terdapat banyak jenis media yang dapat digunakan oleh pendidik dalam proses belajar mengajar, namun pendidik harus cermat dalam memilih media yang sesuai. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan yang memiliki peran signifikan dalam proses belajar mengajar. Ketepatan penggunaan media pembelajaran dapat memengaruhi kualitas proses serta hasil yang dicapai.¹⁶

Munadi menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga menciptakan suasana belajar yang mendukung bagi penerima untuk melaksanakan proses belajar dengan efisien dan efektif. Arsyad menambahkan bahwa media dalam proses belajar mengajar sering kali diartikan sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi baik secara visual maupun verbal. Oleh karena itu, media berperan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Sementara itu, Sudjana dan Rivai, yang dikutip oleh Isran Rasyid, mengemukakan bahwa dalam metodologi pengajaran terdapat dua aspek penting, yaitu metode mengajar dan media pengajaran sebagai alat bantu. Setiap kegiatan pengajaran

¹⁶Nurdyansyah Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Umsida Press, 2019), <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>.

ditandai oleh beberapa unsur, termasuk metode, tujuan, bahan, media, dan evaluasi.¹⁷ Media dan metode adalah dua unsur yang saling melengkapi dan tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur lainnya. Fungsi keduanya adalah sebagai cara atau teknik untuk menyampaikan materi pembelajaran agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

Merujuk pada penjelasan yang telah disampaikan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa media pendidikan memiliki peran sebagai alat bantu dalam pengajaran yang merupakan bagian dari metodologi. Media ini berfungsi sebagai lingkungan belajar yang diatur oleh pendidik, serta memfasilitasi interaksi antara siswa dan lingkungan mereka. Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) yang dapat menarik perhatian, minat, pemikiran, dan emosi peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dari permasalahan yang ada di kelas V SDN 4 Sumbergondo

Fungsi media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

¹⁷ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," : Jurnal Pendidikan dan Matematika 7, no. 1 (June 29, 2018), <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

- 1) Penggunaan media pembelajaran akan membuat proses belajar lebih menarik bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar yang sesuai dengan kebutuhan mereka di kelas.
- 2) Materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami, yang memungkinkan siswa untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, serta menciptakan suasana kelas yang kondusif.
- 3) Strategi pengajaran akan lebih beragam, tidak hanya terfokus pada komunikasi verbal dari guru atau ceramah, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tetap memiliki vitalitas, terutama saat mengajar di setiap pertemuan pelajaran.
- 4) Siswa akan lebih aktif dalam kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat dalam aktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, dan memamerkan hasil kerja mereka.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang ada saat ini, yang beragam dan dipengaruhi oleh sifat serta karakteristik yang dimiliki. Oleh karena itu, media-media tersebut dapat dikelompokkan dengan berbagai cara untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas. Jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut :

- 1) Media audio adalah jenis media yang menyampaikan pesan hanya melalui pendengaran. Contoh yang dapat diberikan adalah audio dan musik.
- 2) Media visual, yang sering disebut sebagai media pandang, memungkinkan seseorang untuk merasakan informasi melalui penglihatan. Contoh-contoh media ini meliputi poster, grafik, komik pembelajaran, dan monopoli pembelajaran.
- 3) Media audiovisual gerak adalah media yang menyampaikan pesan melalui indera pendengaran dan penglihatan, dengan gambar yang dapat bergerak. Contoh yang relevan adalah video pembelajaran.¹⁸
- 4) Media pembelajaran digital adalah alat atau teknologi yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan memanfaatkan konten digital. Contoh-contohnya mencakup platform e-learning, aplikasi pembelajaran seperti Quizlet, video pembelajaran di YouTube Edu, serta permainan pembelajaran seperti Kahoot, Quizizz, dan Classcraft.¹⁹

¹⁸ Abdul Wahid, “Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar,” 2018.

¹⁹ Sitepu, Ekalias Nova, “Media Pembelajaran Berbasis Digital”, Jurnal Mahesa Center, 2025

2. Media Stop Bullying

Media *stop bullying* adalah berbagai bentuk media yang digunakan untuk mencegah dan mengatasi perilaku *bullying* di sekolah maupun dilingkungan sosial. Media *stop bullying* juga berfungsi sebagai sarana bimbingan siswa untuk memahami berbagai edukasi tentang *bullying* dan cara mengatasi *bullying*. Dari media *stop bullying* juga siswa mengerti bahayanya *bullying* jika *bullying* ini ada di lingkungan sekolah dan jika diterapkan secara jangka panjang. Maka pemahaman perihal masalah *bullying* ini harus dibahas secara seksama sebelum terciptanya media yang diperuntukkan untuk penanganan *bullying*.²⁰

Istilah *bullying* berasal dari bahasa Inggris, khususnya dari kata "*bull*" yang berarti banteng. Secara etimologis, "*bully*" diartikan sebagai pengganggu, yaitu individu yang mengganggu orang yang lebih lemah. Dalam Bahasa Indonesia, *bullying* sering disebut sebagai "penyiksaan," yang mencakup tindakan mengganggu, mengusik, dan menghalangi orang lain. Criswell dalam bukunya "*Stand up for Yourself and Your Friends*" menjelaskan bahwa ada beberapa faktor yang mendorong seseorang untuk melakukan *bullying*, seperti rasa kesepian, kesedihan, kemarahan, masalah yang tidak terselesaikan, penindasan di rumah, keinginan untuk diperhatikan, kurangnya kepercayaan diri, pengalaman buruk sebelumnya,

²⁰ Widyasari Widyasari et al., "Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 7, no. 2 (October 1, 2021): 298–316, <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4243>.

serta ketidaksadaran bahwa menyakiti orang lain adalah tindakan yang salah. Menurut Colaroso, perilaku bullying dapat dibagi menjadi empat kategori. Diantaranya :

- 1) *Bullying relasional*: *Bullying relasional* merupakan bentuk intimidasi yang paling sulit untuk dikenali dari luar. Contoh dari *bullying relasional* meliputi perilaku atau sikap yang tidak terlihat secara langsung, seperti tatapan agresif, lirik mata, helaan napas, ejekan, tawa yang merendahkan, serta bahasa tubuh yang menghina.
- 2) *Bullying verbal*: *Bullying verbal* sering kali menjadi langkah awal dari bentuk-bentuk *bullying* lainnya. Contoh *bullying verbal* mencakup penggunaan julukan yang merendahkan, celaan, kritik yang menyakitkan, penghinaan, pernyataan yang bersifat pelecehan seksual, teror, serta penyebaran gosip.
- 3) Bentuk *bullying* fisik adalah salah satu jenis perundungan yang paling terlihat dan mudah dikenali. Tindakan yang termasuk dalam *bullying* fisik antara lain memukul, menendang, menampar, mencekik, menggigit, mencakar, meludahi, serta merusak atau menghancurkan barang-barang yang dimiliki oleh korban.
- 4) *Cyber-bullying* merujuk pada perilaku yang dilakukan oleh pelaku menggunakan media elektronik seperti komputer, ponsel, internet,

situs web, ruang obrolan, email, dan SMS, dengan niat untuk mengintimidasi, menyakiti, atau menekan korban.²¹

Dari beberapa pendapat ahli diatas dipaparkan berbagai macam bentuk *bullying*. dan maraknya permasalahan bullying di lingkungan pendidikan khususnya siswa sekolah dasar menjadikan terciptanya berbagai bentuk penanganan yang sering kita dengar dengan istilah *stop bullying* atau anti perundungan. Ada berbagai bentuk penanganan perilaku bullying namun dalam dunia pendidikan khususnya lingkup pembelajaran dikelas media pembelajaran *stop bullying* lebih diutamakan karena media sebagai alat bantu mengajar dan memberikan pemahaman tentang sebuah persoalan, maupun pengetahuan contohnya tentang edukasi larangan *bullying*. Berbagai bentuk media stop bullying yang perlu diketahui.

Media *stop bullying* memiliki berbagai bentuk, mulai dari media berbentuk video anti perundungan, media pembelajaran berbasis permainan anti perundungan, berbagai bentuk bahan ajar anti perundungan, dan berbagai basis penanganan yang digunakan untuk mencegah dan mengurangi adanya tindakan perundungan di lingkungan sekolah khususnya sekolah dasar. Segala macam media pembelajaran

²¹ Widyasari et al. "Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar," *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 7, no. 2 (October 1, 2021): 298–316, <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4243>.

yang ditujukan untuk penanganan masalah perundungan dapat diartikan sebagai media *stop bullying*.

3. *Board Game*

Board game atau permainan papan adalah kategori permainan yang memanfaatkan papan sebagai alat utama. Dalam permainan ini, papan menjadi elemen yang sangat penting dan dapat dimainkan oleh lebih dari satu orang, yang berkontribusi pada peningkatan interaksi sosial. Permainan papan memiliki sifat yang fleksibel, memungkinkan penerapan berbagai tema pembelajaran. Selain itu, permainan ini juga menawarkan aktivitas rekreatif yang dapat dimainkan dalam kelompok, mendorong pemain untuk bersaing, berkolaborasi, atau bekerja sama. Permainan papan juga berfungsi sebagai media yang efektif, mengingat anak-anak sangat menyukai aktivitas bermain yang interaktif dan menyenangkan.²²

Soefandi mengemukakan bahwa bermain memainkan berbagai peran yang signifikan dalam perkembangan dan pertumbuhan anak, di antaranya: latihan pengambilan keputusan, kemampuan untuk memilih, kemandirian, penyelesaian tugas, kreativitas, kepercayaan diri, serta pengembangan intelektual dan bahasa. Di sisi lain, Brandon Rollins

²² Rahmat Kurniawan, Abdu Gofar Razaq, and Evy Poerbaningtyas, "Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Desain* 8, no. 2 (February 28, 2021): 132, <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>.

(2018) mendeskripsikan boardgame atau permainan papan sebagai permainan yang dilakukan dengan menggunakan pion atau karakter yang menggantikan pemain di atas papan atau latar yang telah disediakan.²³ Perancangan *board game* beredukasi yang bertujuan untuk mengatasi bullying di kalangan anak-anak Sekolah Dasar diharapkan dapat berfungsi sebagai media yang menarik dan efektif, serta mampu mendorong anak-anak untuk berani bersikap positif dalam menghadapi situasi bullying di sekolah.

Board game menawarkan sejumlah keuntungan, termasuk kemampuan untuk memperkaya pengalaman dan keterampilan pemain melalui mekanisme permainan yang unik. *Board game* memiliki banyak bentuk contohnya papan permainan monopoli, papan permainan ular tangga, pada penelitian ini papan permainan monopoli menjadi pilihan, dan sebagai basis dari pengembangan media stop bullying Monopoli dikenal sebagai salah satu permainan papan yang terkenal. Dalam kajian ini, permainan monopoli diadaptasi dengan fokus pada masalah bullying dan diintegrasikan dengan materi nilai-nilai moral dalam pendidikan kewarganegaraan. Adapun komponen-komponen permainan yang ada didalamnya adalah papan permainan monopoli, kartu tantangan, kartu edukasi, boneka animasi, dan dadu untuk jalannya permainan.

²³ Andreas Evan Christopher, Heru Dwi Waluyanto, and Anang Tri Wahyudi, "Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pembelajaran PPKN," 2021.

4. Model Pembelajaran *Role Playing*

Metode *role playing* dalam pembelajaran adalah teknik interaktif yang mengajak siswa untuk memerankan karakter tertentu dalam konteks yang telah disusun. Strategi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam memahami konsep, situasi, atau masalah dari sudut pandang yang berbeda. Model pembelajaran ini juga berperan dalam penguasaan sosial peserta didik. Dengan menerapkan metode ini, siswa dapat belajar secara interaktif melalui partisipasi dalam permainan peran, sehingga mereka dapat memahami materi pembelajaran dan menguasai aspek sosial dalam kehidupan sehari-hari, termasuk isu *bullying*.²⁴

Imas dan Berlin menyatakan bahwa *role playing* adalah suatu teknik dalam penguasaan materi pelajaran yang melibatkan pengembangan imajinasi serta pemahaman siswa terhadap materi tersebut.²⁵ Dalam proses pengembangan dan penghayatan imajinasi, siswa berperan sebagai karakter atau objek tertentu. Aktivitas ini biasanya melibatkan lebih dari satu individu, tergantung pada peran yang diambil. Salah satu manfaat dari pendekatan ini adalah memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk berpartisipasi dan menguji kemampuan

²⁴ Wulandari "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD." *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2021

²⁵ Wulandari "Pengaruh Model Pembelajaran *Role Playing* Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD." *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2021

kolaborasi mereka. Model permainan peran ini juga dapat mencakup aspek kognitif, seperti pemecahan masalah dalam pembelajaran. Dengan pendekatan ini, siswa yang sebelumnya pasif dapat menjadi lebih aktif, sehingga mereka dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan.

5. Materi Norma Kehidupan Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan

Norma kehidupan adalah aturan atau pedoman yang mengatur perilaku manusia dalam masyarakat. Norma bertujuan untuk menciptakan keteraturan, harmoni, dan kesejahteraan dalam kehidupan bermasyarakat. Norma ini terbentuk berdasarkan nilai-nilai sosial yang dianut oleh masyarakat tertentu. Norma juga sebagai pedoman perilaku yang dianggap pantas, benar, dan diterima, dan norma membantu individu memahami batasan dan tanggung jawab dalam hubungan sosial. Fungsi dari norma selain membentuk keteraturan sosial, juga membentuk karakter individu, mengatur hubungan antar individu, dan menjadi pengaturan sosial untuk memastikan kesesuaian perilaku. Jenis-jenis norma kehidupan diantaranya norma hukum, norma sosial, norma kesusilaan, dan norma agama. Keempat norma ini memiliki fungsi masing-masing dalam aturan norma kehidupan.

Materi norma kehidupan pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan menerapkan pendidikan karakter bagi peserta didik. Nilai karakter seperti religious, toleransi, disiplin, menghargai orang lain,

serta bertanggung jawab ada pada materi norma kehidupan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Dari penerapan pendidikan karakter pada materi norma kehidupan, norma kehidupan adalah kaidah yang mengatur kehidupan seperti halnya pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan bahwa materi norma kehidupan memberikan pembelajaran tentang bagaimana aturan-aturan kehidupan harus mereka ketahui. Jenis-jenis norma ada 4 ada norma agama, susila, sosial, dan hukum yang semua memiliki fungsi untuk mengatur perilaku manusia, menciptakan keseimbangan dan keselarasan sosial, melindungi hak-hak individu dan kelompok, meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab sosial, serta membangun kepercayaan sosial.²⁶

Gambar 2.1
Buku Mata Pelajaran Kewarganegaraan Pedoman Guru Kelas²⁷



²⁶ Dyah Eka Sari, “*Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*”, (Bangkit Prestasi : 2023).

²⁷ Dyah Eka Sari, “*Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*”, (Bangkit Prestasi : 2023).

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan yang disebut *research and development* (R&D). Tujuan dari metode R&D adalah untuk menghasilkan produk tertentu dan mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut. Proses penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk memvalidasi produk, yang menunjukkan bahwa produk tersebut telah ada sebelumnya, dan penelitian ini hanya berfungsi untuk menguji validitasnya.²⁸

Penelitian ini mengadopsi jenis penelitian pengembangan (*research and development*). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan produk media pembelajaran stop bullying dalam bentuk *board game*, yang ditujukan untuk mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dengan materi norma kehidupan. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) yang dirancang oleh Robert Maribe Brach.²⁹ Dalam bidang penelitian dan pengembangan (R&D), selain model ADDIE, terdapat beberapa model lain yang dapat dipertimbangkan, seperti Borg and Gall, 4D, dan Richey dan Klein. Model ADDIE dipilih sebagai metode penelitian dalam

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 297.

²⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian kualitatif, kuantitatif, R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2018), 297.

studi ini karena menawarkan langkah-langkah yang lebih terstruktur dan jelas, yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Pendekatan ini juga cukup fleksibel untuk disesuaikan dengan berbagai kebutuhan pengembangan media, serta memastikan bahwa pengembangan dilakukan secara efisien dan efektif, sehingga semua kebutuhan pembelajaran dapat terpenuhi, materi disusun sesuai dengan tujuan, dan implementasi dilakukan dengan tepat.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Peneliti menjalankan prosedur penelitian dan pengembangan untuk menciptakan sebuah produk media pembelajaran yang menitikberatkan pada pencegahan *bullying*, yang berbentuk permainan papan. Produk ini ditujukan untuk materi norma kehidupan dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V di SDN 4 Sumbergondo, Banyuwangi, dengan menerapkan model ADDIE. Proses yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini meliputi:

1. Analisis (*analyze*)

a. Analisis Masalah

Dalam analisis masalah, pengamatan dilakukan untuk mengidentifikasi langkah-langkah yang perlu diambil. Tahap ini merupakan bagian yang sangat krusial dalam perencanaan kinerja penelitian. Proses analisis ini melibatkan kegiatan observasi dan

wawancara untuk mendeteksi kesenjangan pembelajaran yang terjadi di Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo.

b. Analisis Kinerja

Analisis kinerja dilakukan untuk menemukan potensi masalah yang dapat diselesaikan dengan penerapan media pembelajaran *stop bullying* berbasis *board game*. Media ini diharapkan dapat berfungsi sebagai solusi dalam proses pembelajaran dan mengatasi masalah *bullying*. Selama analisis, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas, yang mengungkapkan bahwa mereka belum pernah menggunakan media *stop bullying* berbasis *board game* dalam kegiatan belajar mengajar.

c. Analisis Kebutuhan

Penelitian mengenai analisis kebutuhan dilakukan untuk memahami media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa dalam aktivitas belajar. Dalam analisis ini, siswa menjadi titik perhatian utama bagi peneliti, karena media yang dihasilkan harus berpusat pada kebutuhan peserta didik.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, desain produk harus disesuaikan dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Selain itu, pada tahap ini juga akan dibuat media pembelajaran berupa *board game* yang bertujuan untuk mengatasi

bullying, dengan fokus pada pengajaran nilai-nilai moral dalam pendidikan kewarganegaraan untuk kelas V di SDN 4 Sumbergondo.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini berorientasi pada implementasi rancangan produk yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahap sebelumnya, telah disusun kerangka konseptual untuk penerapan produk baru. Dari kerangka tersebut, produk baru akan direalisasikan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media yang menggunakan papan permainan dengan tema perundungan dan nilai-nilai moral dalam pendidikan kewarganegaraan. Pada tahap ini, validasi diperlukan untuk menilai kelayakan media stop bullying berbasis board game yang menggunakan Model Role Playing. Validasi yang diperlukan dalam penelitian ini mencakup validasi bahasa, validasi materi, validasi media, dan validasi dari guru kelas. Proses validasi media meliputi beberapa langkah, yaitu: 1) perencanaan validasi dengan menyusun angket penelitian, 2) pengumpulan data angket dari setiap validator, 3) revisi media sesuai dengan arahan dari validator, dan 4) pengisian angket validasi oleh para validator.

4. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini, setelah produk mendapatkan persetujuan dari para ahli, langkah selanjutnya adalah mengaplikasikan produk yang telah dikembangkan kepada peserta didik. Implementasi dilakukan secara terbatas dengan melibatkan enam peserta didik dari total siswa kelas V

SDN 4 Sumbergondo. Enam peserta didik tersebut dipilih karena beberapa di antara mereka sering terlibat dalam praktik bullying, baik sebagai pelaku maupun korban. Untuk penelitian dalam skala yang lebih luas, seluruh siswa di kelas tersebut akan dilibatkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengamati dan menilai pelaksanaan proses belajar mengajar, untuk menentukan apakah hasil yang dicapai sejalan dengan harapan yang telah ditetapkan.³⁰ Pada tahap evaluasi, dilakukan refleksi dan penilaian terhadap seluruh rangkaian tahapan yang telah dilalui, dari analisis hingga implementasi. Tahap ini juga mencakup pencatatan mengenai kelebihan dan kekurangan dari media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* yang didukung oleh *Model Role Playing* yang telah dikembangkan.

C. Uji Coba Produk

Pada tahap uji coba ini, penelitian pengembangan dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat sebagai pedoman dalam perbaikan produk, baik dalam menilai kelayakan produk tersebut. Berikut adalah penjelasan mengenai evaluasi produk yang akan dikembangkan.

³⁰ Sukarman Purba et al, *Landasan Pedagogik : Teori dan Kajian* (Medan : Yayasan Kita Menulis, 2021), 156.

1. Desain Uji Coba

Pada tahap ini, peneliti akan melaksanakan penilaian yang terdiri dari beberapa langkah, termasuk: tahap evaluasi oleh empat ahli dan tahap uji coba di lapangan. Berikut adalah penjelasannya.:

a. Tahap Uji Ahli

Tahapan dalam uji ahli terbagi menjadi beberapa bagian, di antaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Para profesional media memberikan analisis yang mencakup kritik dan masukan terhadap media Stop Bullying yang berbentuk Board Game dengan bantuan Model Peran.
- 2) Peneliti mengkaji penilaian yang berbentuk kritik dan saran yang telah diterima.
- 3) Peneliti melakukan modifikasi atau revisi terhadap media pembelajaran dengan merujuk pada umpan balik dan saran yang telah diterima.

Dosen dengan gelar S2 di bidang pendidikan menjadi kriteria yang ditetapkan untuk para ahli. Dalam proses uji ahli ini, peneliti berharap untuk mendapatkan validasi desain media pembelajaran melalui penilaian dan respons dari para ahli di bidang yang bersangkutan.

b. Tahap Uji Coba Lapangan

1) Tahap Uji Coba Skala Kecil

Dalam tahap ini, uji coba kecil dilaksanakan di SDN 4 Sumbergondo pada kelas V, dengan melibatkan setengah dari total peserta didik, yaitu 6 anak dari 17 anak. Penyebaran angket dilakukan untuk memperoleh hasil respon dari para peserta didik.

2) Tahap Uji Coba Skala Besar

Pada tahap ini, peneliti akan melibatkan semua siswa kelas V yang berjumlah 17 anak dengan menyebarkan angket guna mengumpulkan informasi tentang respons siswa terhadap media yang telah disusun.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan media pembelajaran terdiri dari :

a. Ahli Bahasa

Sebagai seorang ahli bahasa dalam konteks pengembangan media pembelajaran, ahli ini merupakan seorang magister (S2) di bidang pendidikan. Pemilihan ahli ini didasarkan pada pertimbangan bahwa beliau memiliki keahlian yang relevan dalam bahasa. Dalam penelitian ini, ahli bahasa yang akan dilibatkan adalah Bapak Shiddiq Ardianta, S.Pd., M.Pd., yang diharapkan dapat memberikan masukan

dan saran untuk meningkatkan kualitas media yang telah dikembangkan oleh peneliti.

b. Ahli Materi

Sebagai seorang ahli materi dalam pengembangan media pembelajaran, ahli ini memiliki gelar magister (S2) di bidang pendidikan. Pemilihan ahli materi ini dilakukan dengan mempertimbangkan keahlian yang dimiliki dalam pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Dalam penelitian ini, dua ahli materi yang akan dilibatkan adalah Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I. dan Ibu Yuli Indarti S.K.M, M.Kes. Penelitian ini bertujuan untuk meneliti kesesuaian materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran dengan pelajaran kelas V yang membahas tentang bullying dan norma kehidupan dalam pendidikan kewarganegaraan.

c. Ahli Media

Bertindak sebagai seorang pakar media dalam pengembangan media pembelajaran, individu ini adalah seorang doktor (S3) di bidang pendidikan. Pemilihan pakar ini didasarkan pada kompetensinya yang kuat dalam desain media. Dalam penelitian ini, Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd.I akan dipilih sebagai ahli materi untuk memberikan kritik dan saran yang bertujuan untuk menyempurnakan media yang telah dirancang oleh peneliti.

d. Guru kelas V

Berperan sebagai penilai atau ahli pembelajaran penggunaan media *stop bullying* berbasis *Board Game* selama proses pembelajaran. Dalam studi ini, Ibu Eri Tri Ayu Ningtyas, S.Pd. akan dipilih sebagai guru untuk mengevaluasi kelayakan media pembelajaran yang telah diciptakan oleh peneliti untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

e. Peserta Didik Kelas V SDN 4 Sumbergondo

Pelaksanaan uji coba lapangan berlangsung pada semester genap tahun pelajaran 2024/2025. Subjek yang terlibat dalam uji coba ini adalah peserta didik kelas V di SDN 4 Sumbergondo Banyuwangi, yang berjumlah 17 orang, terdiri dari 10 orang laki-laki dan 7 orang perempuan.

D. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian merupakan tempat di mana penelitian dilakukan. Dalam hal ini, peneliti memilih SDN 4 Sumbergondo sebagai lokasi penelitian. Pemilihan lokasi ini dilakukan karena dianggap sesuai untuk pengembangan media pembelajaran *stop bullying* berbasis *board game* pada materi norma kehidupan, karena setelah melakukan pengamatan pada peserta didik, kurangnya pemahaman peserta didik pada materi tersebut dan dibuktikan dengan banyaknya praktek *bullying*. Diharapkan saat diterapkan media *stop bullying* berbasis *board game* ini peserta didik dapat memperoleh edukasi tentang *bullying* dan pemahaman tentang norma kehidupan serta

implementasinya dengan menggunakan pembelajaran dengan konsep permainan, siswa lebih senang dalam menerima pembelajaran.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menerapkan teknik pengumpulan data berupa triangulasi, yang melibatkan kombinasi dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada sebelumnya. Teknik-teknik yang termasuk dalam triangulasi adalah:

1. Observasi

Proses observasi merupakan hal yang kompleks, yang mencakup berbagai elemen baik dari segi biologis maupun psikologis. Di antara elemen-elemen tersebut, pengamatan dan ingatan adalah yang paling krusial. Dalam proses observasi, peneliti berupaya untuk memahami perilaku serta makna yang terkandung di dalamnya.³¹ Pengumpulan data melalui observasi memiliki tujuan untuk mengeksplorasi objek penelitian secara mendalam. Penelitian ini menerapkan metode observasi partisipatif, di mana peneliti berperan aktif dalam kegiatan yang dilakukan oleh subjek. Dengan menggunakan pendekatan observasi partisipatif, data yang diperoleh akan lebih kaya dan jelas.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Bisnis, pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta 2022), 139.

Teknik observasi ini digunakan untuk menggali data tentang:

- a. Analisis perbedaan yang terjadi pada peserta didik sebelum dan setelah menggunakan media stop bullying berbasis board game yang didukung oleh *Role Playing Model* dalam konteks pendidikan kewarganegaraan tentang norma kehidupan.
- b. Peserta didik menunjukkan semangat yang tinggi ketika media untuk menghentikan perundungan berbasis permainan papan dengan bantuan Model Peran diperkenalkan oleh peneliti di kelas V SDN 4 Sumbergondo Banyuwangi.

2. Wawancara

Wawancara adalah suatu proses komunikasi yang melibatkan dua orang dalam situasi yang saling berhadapan. Di sini, pewawancara berupaya untuk mengumpulkan informasi atau pernyataan dari responden, yang berkisar pada pendapat dan keyakinan yang mereka anut.³² Terdapat beberapa jenis wawancara dalam penelitian ini, yaitu wawancara terstruktur, semi terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur. Informan yang terlibat adalah kepala sekolah, guru kelas, dan siswa kelas V SDN 4 Sumbergondo. Peneliti memutuskan untuk menggunakan wawancara terstruktur, di mana pertanyaan telah disiapkan sebelumnya untuk memudahkan pelaksanaan wawancara. Peneliti juga akan mencatat pernyataan penting dari narasumber selama wawancara berlangsung.

³² Emzir, *Metode Penelitian Kualitatif: Analisis Data*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), 50.

Teknik wawancara ini dimanfaatkan untuk menggali data informasi tentang:

- a. Tanggapan atau respon peserta didik terhadap produk yang telah diuji atau dirancang.
- b. Keberhasilan pengembangan media board game dalam mengatasi perundungan di kalangan siswa kelas V di SDN 4 Sumbergondo Banyuwangi.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merujuk pada catatan yang mendokumentasikan peristiwa yang telah berlalu. Ini dapat berupa berbagai bentuk tulisan, termasuk catatan harian, biografi, dan peraturan kebijakan. Keberadaan dokumentasi ini sangat penting sebagai penguat dan pendukung dalam proses penelitian. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai profil sekolah, data siswa kelas V, serta informasi tentang guru atau wali kelas. Rincian dokumentasi penelitian dan pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 20, sementara modul ajar tersedia di lampiran 8.

4. Angket

Instrumen angket berfungsi sebagai alat pengumpulan data yang melibatkan pertanyaan dan pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Dalam konteks penelitian ini, angket disusun dalam format checklist. Tujuan dari angket ini adalah untuk

mengumpulkan masukan dari para ahli media, ahli materi, guru, dan peserta didik terkait produk yang akan dikembangkan oleh peneliti, sehingga peneliti dapat menentukan kelayakan produk tersebut untuk tahap pengembangan selanjutnya.

Tabel 3.1
Tabel Indikator Pada Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian isi dengan kurikulum	Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup	Sesuai	Sangat sesuai
2	Kesesuaian isi dengan KD	Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup	Sesuai	Sangat sesuai
3	Kesesuaian isi dengan indikator dan tujuan pembelajaran	Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup	Sesuai	Sangat sesuai
4	Materi pada media mudah dipahami	Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup	Sesuai	Sangat sesuai

Tabel 3.2
Tabel Indikator Angket Pada Aspek Desain

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jawaban				
		1	2	3	4	5
1	Tampilan	Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup	Sesuai	Sangat sesuai
2	Warna Desain	Sangat tidak	Tidak sesuai	Cukup	Sesuai	Sangat sesuai

No	Aspek yang Dinilai	Alternatif Jwawaban				
		1	2	3	4	5
		sesuai				
3	Gambar dan Media	Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup	Sesuai	Sangat sesuai
4	Tema	Sangat tidak sesuai	Tidak sesuai	Cukup	Sesuai	Sangat sesuai

F. Instrumen Pengumpulan Data

Pengembangan instrumen penelitian merupakan salah satu elemen terpenting dalam penelitian R&D, karena instrumen tersebut sangat vital untuk setiap penelitian. Terdapat beberapa instrumen yang dapat dimanfaatkan oleh peneliti sesuai dengan tahapannya, yaitu:

1. Dalam penelitian pendahuluan, peneliti melaksanakan serangkaian kegiatan yang meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan distribusi angket.
2. Pengembangan model mengharuskan peneliti untuk melewati beberapa tahapan, di antaranya adalah pengembangan dan validasi model. Pada tahap ini, peneliti harus mempersiapkan pertanyaan yang akan diajukan dalam wawancara.
3. Selama tahap percobaan produk, peneliti diwajibkan untuk mempersiapkan berbagai instrumen yang bertujuan untuk mengevaluasi baik proses maupun hasil dari percobaan produk yang telah dilakukan.

G. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis data yang meliputi pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Pendekatan kualitatif berfungsi untuk mengumpulkan informasi dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, sedangkan pendekatan kuantitatif ditujukan untuk mengukur hasil belajar peserta didik dan melakukan evaluasi terhadap produk yang dihasilkan.

1. Analisis Data Hasil Validasi

Data yang diperoleh dari validasi dianalisis untuk menentukan tingkat kevalidan media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Dalam pengujian kevalidan media, terdapat dua kategori ahli yang berkontribusi, yaitu ahli materi dan ahli media pembelajaran. Ahli materi akan menilai kesesuaian media pembelajaran yang dirancang oleh peneliti, sedangkan ahli media akan menguji daya tarik dari media pembelajaran yang telah diciptakan.

Setelah melalui proses validasi oleh ahli, hasil angket validasi akan dikonversi menggunakan skala Likert, dengan variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator-indikator variabel. Skala Likert terdiri dari beberapa kategori, termasuk:

Tabel 3.3
Skala Likert³³

No	Skor	Keterangan
1	5	Sangat setuju/ sangat layak/ sangat baik/ sangat memotivasi/ sangat sesuai.
2	4	Setuju/ layak/ baik/ memotivasi/ sesuai.
3	3	Cukup setuju/ cukup layak/cukup baik/cukup memotivasi/cukup sesuai.
4	2	Tidak setuju/ tidak layak/ tidak baik/ tidak memotivasi/ tidak sesuai.
5	1	Sangat tidak setuju/ sangat tidak layak/ sangat tidak baik/ sangat tidak memotivasi/ sangat tidak sesuai.

Sesuai dengan tabel kategori penilaian Likert yang telah disajikan, perhitungan persentase rata-rata untuk setiap penilaian yang diberikan oleh para ahli dapat dilakukan dengan rumus berikut.

2. Analisis Kelayakan

Analisis kelayakan ini dilakukan untuk menentukan tingkat kelayakan produk media pembelajaran *stop bullying* yang berbasis *board game* dengan dukungan Model *Role Playing*, yang berfokus pada materi norma kehidupan dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menghitung persentase kelayakan media pembelajaran ini.

³³ Sugiyono, 2013, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. (Bandung: ALFABETA)

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Skor

N = Skor Maksimal

Tabel 3.4
Presentase Kelayakan

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi	Pencapaian
1	76 - 100%	Sangat Baik	Layak, tidak perlu direvisi
2	51 - 76 %	Baik	Cukup, perlu direvisi
3	36 - 50 %	Cukup	Kurang layak, perlu direvisi
4	≤ 35 %	Kurang Baik	Tidak layak, perlu direvisi

3. Analisis Respon Siswa

Analisis mengenai respon siswa bertujuan untuk mengkaji jawaban atau reaksi siswa terhadap penggunaan

media pembelajaran yang diterapkan yaitu media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi norma kehidupan. Berikut adalah rumus perhitungan presentase respon siswa pada media pembelajaran.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase

F = Skor

N = Skor Maksimal

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Tabel 3.5
Presentase Respon Siswa

No	Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
1	76 - 100%	Sangat Baik
2	51 - 76 %	Baik
3	36 – 50 %	Cukup
4	≤ 35 %	Kurang Baik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Tahap penyajian data uji coba ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pembelajaran serta pengguna atau peserta didik kelas V dengan melakukan uji coba secara berkala. Dengan peserta didik kelas V yang berjumlah 17 peserta didik untuk melakukan perbandingan ketertarikan pada media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model* ini. Pengembangan media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model* digunakan pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi norma kehidupan di SDN 4 Sumbergondo dengan menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapan yang dimiliki oleh model ADDIE sebagai berikut :

1. Hasil *Analyze* (Analisis)

Tahapan pertama yang dilakukan pada pengembangan ADDIE adalah analisis. Pada tahapan ini dilakukan 3 tahapan yaitu tahapan analisis masalah, analisis kerja, analisis kebutuhan, sebagai berikut :

a. Analisis Masalah

Analisis masalah dilakukan dengan melaksanakan wawancara dan observasi didalam kelas saat pembelajaran. Hasil observasi

menunjukkan bahwa dalam kegiatan belajar mengajar ada beberapa kendala yaitu adanya bullying antar sesama peserta didik menjadikan kurangnya kondusif dalam kegiatan belajar mengajar, kurangnya semangat peserta didik dalam pembelajaran hal tersebut karena kurangnya penerapan variasi strategi untuk menanggulangi bullying terutama dalam proses pembelajaran.³⁴ Minimnya media pembelajaran juga menjadi kendala dalam kelas. Hal tersebut senada dengan pernyataan peserta didik kelas V menyatakan bahwa mereka kesulitan dalam memahami materi yang cakupannya luas seperti norma kehidupan dan karena adanya praktek bullying yang kerap terjadi di kelas V menjadikan kurang nyaman dalam belajar, “sulit memahami macam-macam norma, dan apalagi harus tau aturan-aturan didalamnya, bullying dikelas juga membuat tidak nyaman dalam belajar”³⁵

Jika dianalisis hasil observasi dan wawancara maka dapat digaris bawahi bahwa permasalahan yang terdapat di kelas V adalah :

- 1) peserta didik kurang antusias saat pembelajaran berlangsung, 2) minimnya media pembelajaran dalam materi norma kehidupan, 3) peserta didik kesulitan dalam memahami materi macam-macam norma

³⁴ Diobservasi oleh penulis, 15 Juni 2024

³⁵ Dira, diwawancara oleh penulis, 16 Juni 2024

kehidupan, 4) adanya permasalahan bullying yang kerap terjadi di kelas membuat situasi yang tidak nyaman antar sesama peserta didik.

b. Analisis Kerja

Analisis kinerja dapat diperoleh dari metode, media serta strategi yang digunakan pendidik saat proses belajar mengajar. Hasil analisis kerja ini dapat dikuatkan dengan adanya wawancara, observasi. observasi dari pembelajaran yang diterapkan oleh guru, guru jarang menggunakan media pembelajaran dan kurangnya penerapan variasi strategi dalam pembelajaran,³⁶ dan dalam wawancara yang dilakukan peneliti kepada Ibu Eri Tri Ayu Ningtyas S.Pd. sebagai berikut :

“Di kelas yang sekarang sedang saya ajar ini mbak memang sering tidak kondusif, ya karena anak-anak ada saja tingkah lakunya. Ngolok-ngolok temannya, bully temannya sering manggil nama teman sama nama orang tuanya dan akhirnya mereka bertengkar, bahkan sampai ada yang terluka karena ada yang suka mukul temannya, jail sama temannya, dan semua itu selalu dilakukan setiap hari, saya sebagai wali kelas sudah sering menegur tetapi siswa selalu saja mengulangi, seringnya pertengkaran karena saling ejek menjadikan pembelajaran tidak kondusif, ditambah kurangnya media pembelajaran yang ada dikelas dan sekolah mbak.”³⁷

Adapun wawancara lanjutan yang dilakukan kepada Ibu Eri Tri Ayu Ningtyas S.Pd. sebagai berikut :

“dilihat dari tidak kondusifnya kelas karena disebabkan bullying itu sendiri mbak mengakibatkan siswa kurang antusias

³⁶ Di observasi oleh penulis, 15 Juni 2024

³⁷ Eri Tri Ayu Ningtyas,S.Pd., diwawancara oleh peulis, 15 juni 2024

dalam pembelajaran terkhusus mempelajari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan materi norma kehidupan, banyaknya macam norma, dan maraknya bullying di kelas V membuat saya juga kesulitan dalam menumbuhkan antusias siswa dalam belajar materi tersebut.”³⁸

Berdasarkan wawancara, dan observasi serta yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa kondisi kelas yang kurang kondusif diakibatkan maraknya bullying didalamnya, kurangnya inovasi penerapan strategi yang bisa membuat siswa tertarik dan antusias dalam pembelajaran karena pemilihan yang tepat dan melibatkan keaktifan siswa dapat mengalihkan fokus yang biasanya potensi bullying terjadi, maka dengan dialihkan fokus pada penerapan strategi aktif peserta didik dapat terfokus pada keaktifan didalam kelas.

c. Analisis Kebutuhan

Kebutuhan peserta didik kelas V perlu dipenuhi untuk meminimalisir terjadinya sejumlah permasalahan yang ditemukan. Peserta didik kelas V berada pada tahap oprasional kongkret pada tahap perkembangan kognitifnya memerlukan objek secara nyata dan pada usia tersebut lebih suka hal yang menarik dan tidak membosankan contohnya adalah bermain. Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas V di SDN 4 Sumbergondo mereka menuturkan “ jika pembelajaan menggunakan konsep

³⁸ Eri Tri Ayu Ningtyas,S.Pd., diwawancara oleh peulis, 15 juni 2024

permainan saya lebih tertarik bu, karena tidak membosankan dan akan lebih semangat”.³⁹ Sementara itu hasil observasi di situasi kelas V masih banyak anak-anak yang suka saling membully antar sesama menjadikan pembelajaran yang tidak kondusif, waktu pembelajaran kurangnya media pembelajaran yang inovatif terkhusus untuk memberikan edukasi siswa terkait tentang larangan bullying dan pemahaman siswa terkait materi norma kehidupan yang kurang dalam proses belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tentang kebutuhan yang harus peserta didik dapatkan perlunya inovasi yang baru untuk mengatasi masalah dan kebutuhan yang ada di kelas V SDN 4 Sumbergondo tersebut, perlunya media yang bisa memberikan edukasi tentang peristiwa bullying dengan konsep media yang tidak membosankan apabila diterapkan pada peserta didik. Berdasarkan pada tahapan analisis yang telah dilakukan, terdoronglah peneliti untuk mengembangkan media *stop bullying* berbasis *board game* berbantuan *role playing model* sebagai solusi dalam menjawab sejumlah kendala yang dibutuhkan.

2. Hasil *Design* (Desain)

Tahap berikutnya ialah tahapan desain, yakni dalam tahap ini selain mengumpulkan data hasil analisis, tahap ini juga menentukan

³⁹ Davin, Diwawancara oleh penulis 15 Juni 2024

Tujuan Pembelajaran (TP) yang hendak dicapai, mempertimbangkan strategi yang cocok dengan penggunaan media dan merancang media stop bullying berbasis board game secara prototipe atau konseptual. Diantara tahapannya sebagai berikut :

a. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Tahapan ini yaitu menyesuaikan antara Tujuan Pembelajaran pada Fase C (di kelas V) yang akan dicapai dengan media yang dirancang . Adapun tujuan pembelajaran dan indikator yang hendak dicapai adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1
Tujuan Pembelajaran dan Indikator⁴⁰

Tujuan Pembelajaran	Indikator
Peserta didik dapat mendeskripsikan macam-macam norma dan dikaitkan pada persoalan bullying dalam kehidupan sehari-hari terkhusus pada lingkungan sekolah.	Peserta didik dapat mendeskripsikan dari setiap macam-macam norma kehidupan yang sudah dikaitkan pada permasalahan bullying melalui kegiatan diskusi dengan guru dalam media <i>stop bullying</i> berbasis <i>board game</i> . Dengan tepat.
Peserta didik dapat membedakan isi dari dari setiap macam-macam norma yang dikaitkan pada persoalan bullying.	Peserta didik dapat membedakan isi aturan dari setiap macam-macam norma kehidupan yang sudah dikaitkan dengan persoalan bullying melalui permainan

⁴⁰ Dyah Eka Sari, “*Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*”, (Bangkit Prestasi : 2023).

Tujuan Pembelajaran	Indikator
	monopoli stop bullying dengan ditegaskan drama bullying melalui strategi <i>role playing model</i> dengan baik.

b. Mempertimbangkan dan Memilih Model Pembelajaran

Sebuah media pembelajaran permainan nantinya tentu memerlukan sebuah teknik pembelajaran dalam penerapannya agar media tersebut dapat digunakan dengan terarah dan berjalan secara optimal. Dalam media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* ini menggunakan teknik game dan sintaks panduan permainan yang ada di buku panduan media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* untuk memainkan media monopoli *Stop Bullying* lalu dibantu dengan *Role Playing Model* sebagai penegasan materi norma kehidupan melalui drama bullying (*Role Playing Model*). Dimulai dari penerapan media menggunakan sintaks permainan yang ada di buku panduan di pertemuan pertama dengan lima sintaks (1) penyajian kelas/materi, (2) belajar kelompok atau tim, (3) permainan, (4) pertandingan, (5) penghargaan terhadap kelompok yang terbaik. Pada pertemuan kedua dikaitkan apa yang sudah didapat di pertemuan pertama menggunakan sintaks permainan monopoli *Stop Bullying* lalu dipertemuan kedua dibantu dengan strategi *Role Playing Model* dilakukan sebagai

pemodelan tentang tindakan bullying agar siswa lebih memahami akan dampak terjadinya bullying terutama di lingkungan sekolah maka dari itu peneliti menambahkan strategi *Role Playing Model* dipertemuan kedua dengan menggambarkan drama *bullying* di lingkungan sekolah.

c. Merancang Media dengan Menyesuaikan dengan Materi

Materi dalam media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* meliputi materi pada Bab 2 Norma Dalam Kehidupan pada Topik A Macam-Macam Norma Dalam Kehidupan dimana isinya meliputi materi tentang pengertian dari norma dan macam-macam norma dalam kehidupan, yaitu norma agama, norma sosial, norma kesusilaan dan norma hukum, dimana peserta didik tidak hanya mendeskripsikan tapi peserta didik dapat mengetahui perbedaan dari berbagai norma tersebut. Dengan dikaitkan pada persoalan *bullying* yang kerap terjadi bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang dampak bullying bagi peserta didik. Adapun desain kerangka dari komponen media *stop bullying* berbasis *board game* dengan memilih papan monopoli ini yaitu :



Gambar 4.1

Desain Media Stop Bullying Berbasis Board Game

Media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* diatas memiliki ukuran Panjang 100 cm dan Lebar 75 cm. Setelah mendesain prototipe dari komponen yang ada dalam media pembelajaran media stop bullying berbasis board game dengan menggunakan papan permainan monopoli ini menggunakan aplikasi Canva dalam mendesainnya.

Berikut adalah desain setiap komponen yang ada di media dan komponen pelengkap seperti kartu pertanyaan, kartu baca, kartu kesempatan, kartu hak milik, dan alat yang digunakan untuk bermain, ada dadu, hingga pion untuk setiap tim.

d. Komponen Media *Stop Bullying* berbasis *Board Game*

Gambar 4.2
Desain Packaging



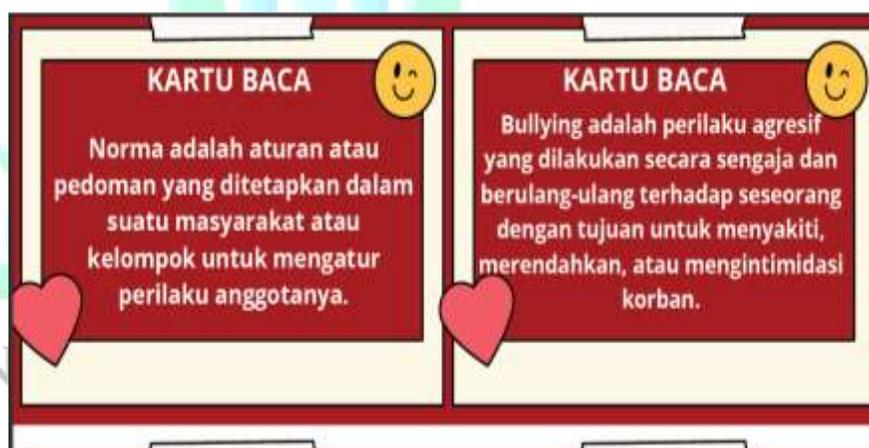
Packaging atau kemasan dari media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* dengan memiliki ukuran 48 cm x 32 cm. berbahan dari kayu dan triplek, memiliki desain warna yang menarik. Packaging digunakan untuk menyimpan media *Stop Bullying* berbasis *Board Game*.

Gambar 4.3
Desain Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game*



Desain media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* dengan menggunakan bahan benner ukuran 100 cm x 75 cm. media didesain dengan warna yang menarik didalamnya ada beberapa kotak yaitu kotak start, kotak komplek norma, kotak baca, kotak kesempatan, kotak penjara, kotak bebas parker. Semua kotak menandai area yang digunakan saat permainan dimainkan.

Gambar 4.4
Desain Kartu Baca



Desain kartu baca, didesain dengan warna yang menarik berukuran 10 cm x 10 cm dengan menggunakan bahan *Art Paper 310*. Kartu ini berisikan materi dan edukasi tentang *bullying* dengan dikaitkan pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi norma kehidupan.

Gambar 4.5
Desain Kartu Kesempatan



Desain kartu kesempatan, didesain dengan warna yang menarik berukuran 10 cm x 10 cm dengan menggunakan bahan *Art Paper 310*. Kartu kesempatan berisikan perintah dan kuis dalam media *Stop bullying* berbasis *Board Game*.

Gambar 4.6
Desain Kartu Pertanyaan



Desain kartu pertanyaan, didesain dengan warna yang menarik berukuran 10 cm x 10 cm dengan menggunakan bahan *Art Paper 310*. Kartu pertanyaan didalam kartu ini terdapat pertanyaan sesuai dengan tema norma disetiap kotak kompleks permainan.

Gambar 4.7
Desain Kartu Hak Milik



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Desain kartu hak milik, didesain dengan warna yang menarik berukuran 10 cm x 10 cm dengan menggunakan bahan *Art Paper 310*. kartu hak milik kompleks digunakan untuk menandai kepemilikan dari kotak kompleks norma pada saat media dimainkan.

Gambar 4.8
Desain Pion Permainan



Desain pion permainan, pion permainan didesain dengan menarik yaitu gambar animasi anak-anak dan adanya himbauan larangan bullying. gambar dicetak dan delaminating agar dapat dipergunakan dengan baik pada saat memainkan media.

Gambar 4.9
Desain Dadu Permainan



Dadu permainan, dibuat dengan menggunakan bahan kain flannel, dadu digunakan untuk menjalankan permainan saat media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* dimainkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Setelah melakukan tahapan rancangan konseptual terkait produk, maka tahapan berikutnya adalah merealisasikan dan mengembangkan produk media pembelajaran. Adapun tahapan ini mencakup beberapa tahapan, sebagai berikut :

a. **Bentuk Produk**

Media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* adalah pengembangan media yang bertujuan untuk mengedukasi peserta didik tentang persoalan bullying yang marak di lingkungan sekolah, dengan berbasis *board game* atau papan permainan, permainan yang digunakan adalah permainan papan monopoli. Media *stop bullying* berbasis *board game* berbentuk persegi panjang dimana jalur permainan berkonsep permainan monopoli. Media ini juga dilengkapi dengan kartu-kartu permainan meliputi kartu pertanyaan, kartu hak milik kompleks, kartu kesempatan, dan kartu baca, dalam permainannya juga dilengkapi 4 pion serta dadu untuk menjalankan permainan.

b. **Pembuatan Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game***

Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan untuk membuat media *stop bullying* berbasis *board game* adalah sebagai berikut : 1) banner, 2) kertas art paper, 3) kayu, 4) Triplek, 5) plastic, 6) dadu, 7)lem, 8) paku, 9) palu, 10) meteran, 11) gergaji.

Sementara tahapan dalam pembuatan media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* disajikan sebagai berikut :

1) Tahapan Pembuatan Komponen Fisik

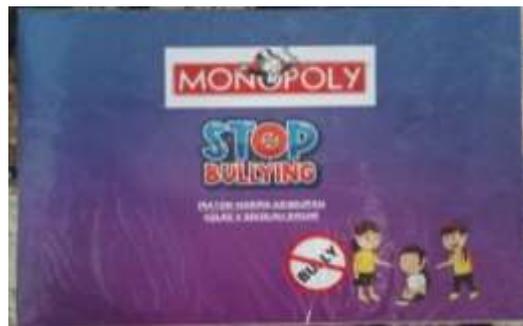
- a) Untuk packaging media stop bullying menggunakan triplek dan kayu. Triplek untuk bagian tengah dengan ukuran 45 x 30 cm dan kayu sebagai sekat dan rangka packaging ukuran menyesuaikan triplek yaitu 45 x 30 cm.



Gambar 4.10

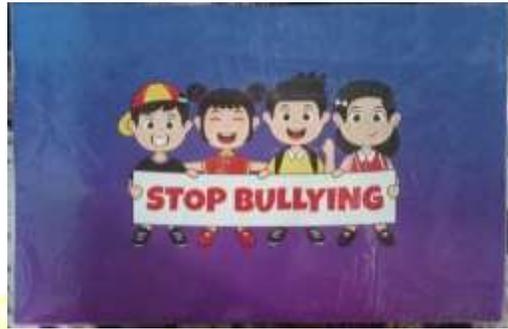
Papan Yang Telah Dipotong dan Dirakit

- b) Tempel cetakan packaging media monopoli *stop bullying* pada permukaan triplek.



Gambar 4.11

Gambar Packaging Bagian Depan



Gambar 4.12
Gambar *Packaging* Bagian Belakang

- c) Melapisi packaging media *stop bullying* dengan plastik tebal agar tahan lama.



Gambar 4.13
***Packaging Media Stop Bullying* dilapisi plastic**

- d) Desain media Stop Bullying berbasis Board Game di canva lalu cetak dengan banner ukuran 100 x 75 cm.



Gambar 4.14
Desain Media Stop Bullying Yang Sudah Dicitak Menggunakan Banner

- e) Buat kartu pertanyaan, kartu baca, kartu kesempatan, dan kartu hak milik dicetak dengan kertas art paper 210 gsm ukuran masing-masing kartu 15 x 10 cm.



Gambar 4.15
Kartu Media Stop Bullying Yang Sudah Dicitak

- f) Buat pion yang sudah dicetak dan laminating lalu diberi sandaran kertas karton agar bisa berdiri.



Gambar 4.16

Pion Yang Sudah Dibuat

- g) Buat buku panduan dengan ukuran A4 berisi petunjuk penggunaan media *Stop Bullying* berbasis *Board Game*.



Gambar 4.17

Gambar Buku Panduan Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game*

c. Validasi Kelayakan Produk

Produk media yang telah selesai dikembangkan yaitu berupa produk awal yang selanjutnya dilakukan uji validitas produk dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan produk. Validasi media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* dilakukan oleh lima validator ahli, yaitu dua ahli materi, satu ahli media, satu ahli bahasa, dan satu ahli pembelajaran.

1) Validasi Materi

Ahli materi yang memvalidasi materi dalam media ini dilakukan oleh dua dosen validator yaitu Bapak Dr. Ubaidillah M.Pd.I selaku validator pertama dan sebagai ahli dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan serta beliau sesuai dengan keahliannya dan mengajar atau mengampu mata kuliah pendidikan Kewarganegaraan sesuai dengan SK mengajar.⁴¹ dan Ibu Yuli Indarti S.K.M., M.Kes. selaku validator kedua selaku ahli dalam perkembangan anak dan mengampu mata kuliah perkembangan anak di PIAUD sesuai dengan SK mengajar,⁴² validasi dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2024. Adapun hasil dari validasi materi terdapat dalam tabel 4.2 dan 4.3 sebagai berikut :

⁴¹ Ubaidillah, DUK UIN KHAS JEMBER Diakses 14 Februari 2025, https://simpeg.kemenag.go.id/app/rep_inventaris.aspx?uid=250012213&grp=0&sk=1123000000000

⁴² Yuli Indarti, DUK UIN KHAS JEMBER Diakses 14 Februari 2025, https://simpeg.kemenag.go.id/app/rep_inventaris.aspx?uid=250012213&grp=0&sk=1123000000000

Tabel 4.2
Hasil Validasi Ahli Materi 1

No	Indikator	Skor	
		T_{se}	T_{sh}
Aspek Ketepatan Materi			
1	Kesesuaian media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> , dengan identitas: kelas, mata pelajaran, topik yang akan diajarkan	5	5
2	Kesesuaian materi dalam media <i>Stop Bullying</i> dengan karakteristik peserta didik kelas V	4	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	4	5
4	Kelengkapan pembahasan materi dalam media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan materi nilai moral	5	5
5	Kesesuaian kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu level dengan materi norma kehidupan dan masalah bullying	5	5
Aspek Penyajian			
6	Materi dalam media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> disajikan secara menarik	4	5
7	Materi dalam media dapat membangun pemahaman bagi peserta didik tentang bullying dan norma kehidupan	4	5
8	Materi dalam media dapat membantu pendidik memberikan pemahaman norma dalam kehidupan dan bullying	5	5
9	Materi pada media dapat memberikan edukasi-edukasi tentang persoalan <i>bullying</i> dengan dikaikan pada materi	5	5
10	Materi dalam media dapat memberikan dampak positif dan dapat ditangkap dengan baik oleh siswa	5	5

No	Indikator	Skor	
		T_{se}	T_{sh}
11	Naskah drama yang ada disajikan secara menarik untuk melengkapi media dan menerapkan <i>role playing model</i>	5	5
12	Naskah drama tentang bullying membangun pemahaman siswa tentang dampak dari tindakan bullying	5	5
13	Naskah drama tentang bullying dengan diterapkan <i>role playing model</i> dapat membantu pemahaman nilai moral	4	5
14	Naskah drama dengan dibantu <i>role playing model</i> dapat mengedukasi siswa tentang adanya tindakan bullying	5	5
15	Drama tentang pembullyingan di lingkungan sekolah dapat memberikan contoh dari tindakan siswa agar terus berbuat baik di kehidupan khususnya lingkungan sekolah	4	5
Jumlah		70	75

$$P = \frac{70}{75} \times 100\%$$

$$= 93,33\%$$

Tabel 4.3

Hasil Validasi Ahli Materi 2

No	Indikator	Skor	
		T_{se}	T_{sh}
Aspek Ketepatan Materi			
1	Kesesuaian media <i>Stop Bullying</i> Berbasis		

No	Indikator	Skor	
		T_{se}	T_{sh}
	<i>Board Game</i> , dengan identitas: kelas, mata pelajaran, topik yang akan diajarkan	5	5
2	Kesesuaian materi dalam media <i>Stop Bullying</i> dengan karakteristik peserta didik kelas V	5	5
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan	5	5
4	Kelengkapan pembahasan materi dalam media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan materi nilai moral	5	5
5	Kesesuaian kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu level dengan materi norma kehidupan dan masalah bullying	5	5
Aspek Penyajian			
6	Materi dalam media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> disajikan secara menarik	4	5
7	Materi dalam media dapat membangun pemahaman bagi peserta didik tentang bullying dan norma kehidupan	5	5
8	Materi dalam media dapat membantu pendidik memberikan pemahaman norma dalam kehidupan dan bullying	5	5
9	Materi pada media dapat memberikan edukasi-edukasi tentang persoalan <i>bullying</i> dengan dikaitkan pada materi	5	5
10	Materi dalam media dapat memberikan dampak positif dan dapat ditangkap dengan baik oleh siswa	4	5
11	Naskah drama yang ada disajikan secara menarik untuk melengkapi media dan menerapkan <i>role playing model</i>	5	5
12	Naskah drama tentang bullying membangun pemahaman siswa tentang	5	

No	Indikator	Skor	
		T_{se}	T_{sh}
	dampak dari tindakan bullying		5
13	Naskah drama tentang bullying dengan diterapkan <i>role playing model</i> dapat membantu pemahaman nilai moral	5	5
14	Naskah drama dengan dibantu <i>role playing model</i> dapat mengedukasi siswa tentang adanya tindakan bullying	5	5
15	Drama tentang pembullying di lingkungan sekolah dapat memberikan contoh dari tindakan siswa agar terus berbuat baik di kehidupan khususnya lingkungan sekolah	5	5
Jumlah		73	75

$$P = \frac{73}{75} \times 100\%$$

$$= 97,33\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Berdasarkan pada hasil validasi ahli materi 1 diperoleh nilai 70 dari 75 dan ahli materi 2 diperoleh nilai 73 dari 75 dengan rata-rata presentase masing-masing 93,33% dan 97,33%. Sehingga dalam hal ini, aspek materi dalam media ini dapat dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli materi berupa komentar dan saran yang tertera pada tabel berikut.

Tabel 4.4
Komentar dan Saran Ahli Materi

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Materi 1	1. Norma Kehidupan diluar sekolah dimasukkan.
2.	Ahli Materi 2	1. Pada kartu pertanyaan diberikan materi dari sisi pelaku dan korban. 2. Beberapa pertanyaan perlu disederhanakan.

2) Validasi Media

Ahli media yang memvalidasi media ini dilakukan oleh satu dosen validator ahli media yaitu Bapak Dr. Nino Indrianto M.Pd. dipilih menjadi ahli media karena berkopentent dalam media pembelajaran dan pada DUK sesuai dengan bidang keahliannya serta banyak karya-karya beliau yang menyorot tentang media pembelajaran.⁴³ Validasi dilaksanakan pada tanggal 23 Desember 2024. Adapun hasil dari validasi media terdapat pada tabel 4.5 sebagai berikut :

⁴³ Nino Indrianto, DUK UIN KHAS JEMBER Diakses 14 Februari 2025, https://simpeg.kemenag.go.id/app/rep_inventaris.aspx?uid=250012213&grp=0&sk=1123000000000 , Nino Indrianto, Ahmad Yasir, *Pengembangan Kaligrafi Digital Berbasis Aplikasi Android Untuk Pembelajaran Khat Araby*, Jurnal Inovasi Pembelajaran, Mei 2022, <https://doi.org/10.22219/jinop.v8i1.19889>

Tabel 4.5
Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Skor	
		<i>T_{se}</i>	<i>T_{sh}</i>
Aspek Tampilan Desain			
1	Tampilan media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V	5	5
2	Tata letak penempatan tulisan pada media mudah dipahami	5	5
3	Media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> tahan lama	5	5
4	Bentuk dan ukuran media sudah sesuai	4	5
5	Desain gambar pada papan monopoli <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> sudah sesuai dan dapat diimplementasikan	4	5
6	Panduan/petunjuk dalam penggunaan media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> ditampilkan secara jelas	4	5
7	Kesesuaian pemilihan warna dalam media	5	5
Aspek Isi Materi			
8	Media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan Tujuan pembelajaran yaitu edukasi bullying dengan dikaitkan materi norma kehidupan.	5	5
9	Karakter dalam pemilihan gambar dalam media sesuai dengan isi materi	4	5
10	Kelengkapan komponen media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan materi	4	5
Aspek Kebermanfaatan			

No	Indikator	Skor	
		T_{se}	T_{sh}
11	Media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V	4	5
12	Penggunaan media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan	5	5
13	Media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> aman dan diaplikasikan secara praktis dalam dimensi ruang dan waktu	5	5
14	Media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik	5	5
15	Media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam mengenalkan materi dengan cara yang baru	5	5
Jumlah		64	75

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{64}{75} \times 100\% \\
 &= 85,33\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan pada ahli media diperoleh nilai 64 dari 75 dengan rata-rata presentase 85,33% sehingga dalam hal ini media dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli media berupa komentar dan saran tertera pada tabel berikut.

Tabel 4.6
Komentar dan Saran Ahli Media

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Media	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk dan ukuran disesuaikan dengan jumlah siswa 2. Desain gambar disesuaikan dengan tema bullying 3. Petunjuk penggunaan dan aturan permainan diperjelas 4. Pemilihan gambar ilustrasi dibuat real 5. Kartu uang dibuat semirip mungkin dengan uang monopoli 6. Perlu uji coba skala kecil

3) Validasi Bahasa

Ahli bahasa yang memvalidasi bahasa ini dilakukan oleh satu dosen validator ahli bahasa yaitu Bapak Shiddiq Ardianta, S.Pd., M.Pd. dipilih menjadi ahli bahasa karena berkopentent dalam memvalidasi bahasa dan mengampu mata kuliah bahasa Indonesia sesuai dengan Sk mengajar,⁴⁴ validasi dilaksanakan pada tanggal 16 Desember 2024. Adapun hasil dari validasi bahasa terdapat pada tabel 4.7 sebagai berikut :

⁴⁴ Shiddiq Ardianta, DUK UIN KHAS JEMBER Diakses 14 Februari 2025, https://simpeg.kemenag.go.id/app/rep_inventaris.aspx?uid=250012213&grp=0&sk=1123000000000

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Indikator	Skor	
		T_{se}	T_{sh}
1	Pada media stop bullying berbasis board game kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai EYD	5	5
2	Pada media stop bullying berbasis board game menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik	5	5
3	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD pada media stop bullying berbasis board game	4	5
4	Menggunakan kalimat yang sederhana dan sesuai sasaran pada media stop bullying berbasis board game	4	5
5	Menggunakan bahasa yang komunikatif pada media stop bullying berbasis board game	4	5
6	pada media stop bullying berbasis board game ejaan yang digunakan sudah tepat sesuai EYD	5	5
7	pada media stop bullying berbasis board game ketepatan dalam memilih bahasa untuk menguraikan materi sesuai EYD	5	5
8	pada media stop bullying berbasis board game menggunakan bahasa yang efektif	5	5
9	Konsistensi penggunaan ikon/symbol pada media stop bullying berbasis board game	5	5
10	Konsistensi penggunaan istilah pada media stop bullying berbasis board game	5	5
11	Ketepatan pemilihan bahasa pada naskah drama bullying yang akan diterapkan dengan model <i>role playing</i>	5	5
12	Pada naskah drama menggunakan bahasa	5	5

No	Indikator	Skor	
		<i>T_{se}</i>	<i>T_{sh}</i>
	yang lugas dan mudah dimengerti		
13	Nilai bahasa dalam naskah drama untuk model role playing memberikan pesan sesuai materi dan bahasa yang komunikatif	5	5
14	Ejaan pada naskah drama sudah tepat sesuai EYD	5	5
15	Penggunaan bahasa yang efektif dalam naskah drama	5	5
Jumlah		72	75

$$P = \frac{72}{75} \times 100\%$$

$$= 96\%$$

Berdasarkan pada hasil validasi ahli bahasa diperoleh nilai 72 dari 75 dengan rata-rata presentase 96% sehingga dalam hal ini aspek bahasa dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli bahasa berupa komentar dan saran tertera pada tabel berikut.

Tabel 4.8

Komentar dan Saran Ahli Bahasa

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli Bahasa	1. Secara umum bahasa yang digunakan sudah efektif bisa lebih

		dirapikan ejaannya
--	--	--------------------

4) Validasi Pembelajaran

Ahli pembelajaran dalam media ini dilakukan oleh wali kelas V di SDN 4 Sumbergondo yakni Ibu Eri Tri Ayu Ningtyas, S.Pd. pada tanggal 6 januari 2025. Adapun hasil dari validasi media terdapat dalam tabel 4.9, sebagai berikut :

Tabel 4.9
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Indikator	Skor	
		T_{se}	T_{sh}
1	Media pembelajaran <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran	4	5
2	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> memiliki bentuk dan tampilan yang menumbuhkan antusias peserta didik	4	5
3	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> disertai panduan sehingga mempermudah dalam penggunaannya	4	5
4	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> cocok digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi norma kehidupan kelas V	4	5
5	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan materi norma kehidupan kepada peserta didik	3	5

No	Indikator	Skor	
		T_{se}	T_{sh}
6	Penggunaan media ini efektif untuk menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi, serta <i>support</i> strategi <i>role playing</i> pada materi ini juga dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar	4	5
7	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi nilai moral dalam kehidupan	5	5
8	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> memiliki daya tahan lama	5	5
9	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> yang disertai strategi <i>role playing</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V	5	5
10	Penggunaan media ini disertai dengan strategi <i>role playing</i> dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar	5	5
11	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan EYD	4	5
12	Materi dalam media diuraikan secara rinci	3	5
13	Penggunaan kalimat dalam media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> mudah dipahami guru	4	5
14	Materi dalam media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan buku yang dimiliki peserta didik dan guru	4	5
15	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> disertai strategi <i>role playing</i> dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan	4	5

No	Indikator	Skor	
		T_{se}	T_{sh}
16	Adanya naskah drama bullying di sekolah dapat memberikan pembelajaran yang interaktif kepada siswa	5	5
17	Nilai bahasa dalam naskah drama untuk model role playing memberikan pesan sesuai materi dan bahasa yang komunikatif	4	5
Jumlah		70	85

$$P = \frac{70}{85} \times 100\%$$

$$= 82,35\%$$

Berdasarkan pada hasil validasi pembelajaran diperoleh nilai 70 dari 85 dengan rata-rata presentase 82,35% sehingga dalam hal ini aspek pembelajaran dalam media ini dikatakan sangat layak. Adapun hasil penilaian yakni data kualitatif dari ahli pembelajaran berupa komentar dan saran tertera pada tabel berikut.

Tabel 4.10

Komentar dan Saran Ahli Pembelajaran

No.	Validator	Komentar dan Saran
1.	Ahli pembelajaran	Media pembelajaran sudah baik, bisa ditingkatkan dengan berbagai ice breaking dan pendahuluan yang membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran dan lebih banyak motivasi agar siswa tidak melakukan bullying dalam berbagai aspek atau

		perilaku.
--	--	-----------

4. Hasil Implementasi (*Implementation*)

Setelah tahapan pengembangan adalah tahapan implementasi dengan tujuan melakukan uji coba terhadap media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* yang telah dikembangkan untuk mengetahui kemenarikan dan respon siswa pada media. Pelaksanaan atau implementasi dari media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* diujicobakan sebanyak dua kali yaitu uji coba skala kecil serta uji coba skala besar. Dimana rangkaian tahapannya dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan.

Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 7 Januari 2025, sebelum pada pertemuan pertama peneliti konsultasi terlebih dahulu terkait modul ajar kepada pendidik di kelas V dan juga membawa media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* kepada ahli pembelajaran. Konsultasi terkait modul ajar dilakukan dengan tujuan apakah tahapan dan strategi yang digunakan dalam modul telah mempresentasikan seluruh kegiatan pembelajaran. Setelah konsultasi peneliti melaksanakan uji skala kecil pada tanggal 7 Januari 2025 sesuai dengan rancangan modul ajar yang telah dikonsultasikan dengan ahli pembelajaran. Adapun dokumentasi dari implementasi skala kecil media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game*.



Gambar 4.18

Uji Skala Kecil

Pada pertemuan kedua yaitu tanggal 8 Januari 2025 dilaksanakan Uji skala besar kepada peserta didik kelas V SDN 4 Sumbergondo, sesuai dengan rancangan modul ajar yang telah dikonsultasikan pada ahli pembelajaran. Adapun dokumentasi dari implementasi media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* sebagai berikut.



Gambar 4.19

Uji Skala Besar

Pada gambar diatas adalah proses pengimplementasian media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* pengimplementasian baik dalam skala kecil maupun skala besar menggunakan sintaks permainan yang ada pada buku panduan media *Stop Bullying* yang terbagi menjadi empat fase,

dimana peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Perbedaan pemberlakuan pada skala kecil dan skala besar yaitu dalam skala kecil peserta didik hanya dibagi menjadi dua kelompok dengan masing-masing kelompok terdiri dari tiga anak, sementara untuk skala besar, peserta didik dibagi menjadi empat kelompok yakni tiga kelompok didalamnya terdiri dari empat anak dan satu kelompok terdiri dari lima anak karena total keseluruhan peserta didik kelas V ada tujuh belas anak.

Fase pertama, penyajian kelas yakni menyajikan materi norma kehidupan sesuai dengan lembar informasi terkait macam-macam norma kehidupan dan dikaitkan pada persoalan bullying yang kerap terjadi di kelas V. **Fase kedua, pembagian kelompok** yakni peserta didik dibagi menjadi empat kelompok dan diberikan penjelasan terkait tata cara menggunakan media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* dan alur permainan media tersebut sesuai dengan konsep permainan monopoli. **Fase ketiga, Game monopoli sesuai dengan Sintaks penggunaan media** yaitu setiap kelompok melakukan permainan monopoli *stop bullying* pada media tersebut dengan aturan permainan yang tersedia. **Fase keempat, yaitu memberikan reward** kepada tim yang memenangkan permainan monopoli stop bullying dengan ditentukan oleh perolehan skor atau point terbanyak.

Pertemuan Ketiga dilaksanakan pada tanggal 9 Januari 2025 yaitu pemantapan edukasi bullying kepada peserta didik melalui bantuan dari strategi *Role Playing Model* atau bermain peran dan pengisian angket respon media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model*, tujuan dari penerapan *Role Playing Model* untuk membantu media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* agar menjadi pemantapan pada media jadi tidak hanya permainan saja yang mereka dapatkan. Pada pertemuan ini dibutuhkan permodelan peran untuk melaksanakan strategi *role playing model*, peserta didik memerankan drama bullying yang ada di sekolah. Ada 9 peran dan yang memerankan diambil dari perwakilan setiap kelompok bermain media *stop bullying* berbasis *board game*. Berikut dokumentasi implementasi strategi *role playing model*, sebagai berikut.





Gambar 4.20

Penerapan *Role Playing Model*

Pada gambar tersebut adalah penerapan *Role Playing Model* yaitu bermain peran dalam drama bullying di lingkungan sekolah pada pertemuan ketiga ini penerapan drama bullying ada empat fase. **Fase pertama**, guru memberikan pertanyaan pemantik seputar bullying yang sudah siswa pahami waktu pertemuan kedua yaitu penerapan media *stop bullying* berbasis *board game*. **Fase kedua**, adalah penentuan peran dari setiap perwakilan peserta didik untuk memerankan drama bullying. **Fase ketiga**, menerapkan drama bullying sesuai dengan pembagian peran pada setiap perwakilan yang ditunjuk memerankan peran didrama bullying di lingkungan sekolah, **Fase keempat**, peserta didik pemaparkan kesimpulan dari drama yang sudah diperankan. Setelah drama diterapkan pengisian angket respon siswa dilaksanakan. Berikut dokumentasi pengisian angket respon siswa pada skala kecil dan skala besar.



Gambar 4.21

Pengisian Angket pada Uji Skala Kecil



Gambar 4.22

Pengisian Angket pada Uji Skala Besar

Setelah pengimplementasian media dalam skala kecil lalu skala besar dan dibantu dengan strategi *Role Playing* di pertemuan ketiga. Kegiatan terakhir peserta didik mengerjakan angket respon untuk mengetahui kemenarikan dan kepraktisan media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game*. Adapun hasilnya sebagai berikut.

a. Uji Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilaksanakan pada tanggal 7 januari 2025 dengan jumlah responden 6 peserta didik. Uji ini dilakukan guna

melakukan evaluasi awal dan tingkat keterbacaan media oleh peserta didik.

Tabel 4.11

Hasil Uji Respon Peserta Didik Skala Kecil

No	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	ARBP	67	75	89,3%	Sangat Baik
2.	ADAH	67	75	89,3%	Sangat Baik
3.	DAP	69	75	92%	Sangat Baik
4.	NAH	71	75	94,6%	Sangat Baik
5.	SNS	69	75	92%	Sangat Baik
6.	SUNA	69	75	92%	Sangat Baik
Jumlah		412	450	91,55%	Sangat Baik
Rata-rata		68,66	75		

Keterangan : Kode tersebut merupakan singkatan nama peserta didik sesuai pada lampiran

Berdasarkan pada tabel 4.11 diperoleh hasil uji skala kecil dengan rata-rata presentase sejumlah 91,55% yang kemudian diinterpretasikan termasuk kategori sangat baik, sehingga dapat dilanjutkan dalam uji skala besar.

b. Uji Skala Besar

Setelah pengujian dalam skala kecil, kemudian berlanjut dengan uji coba skala besar pada 17 peserta didik kelas V. adapun hasil uji coba dalam kelompok besar tertera pada tabel 4.12 berikut :

Tabel 4.12
Hasil Uji Respon Peserta Didik Skala Besar

No	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
1.	ARBP	74	75	98,6%	Sangat Baik
2.	ADAH	71	75	94,6%	Sangat Baik
3.	ABS	70	75	93,3%	Sangat Baik
4.	DAR	75	75	100%	Sangat Baik
5.	DAP	72	75	96%	Sangat Baik
6.	JAK	74	75	98,6%	Sangat Baik
7.	MRK	73	75	97,3%	Sangat Baik
8.	MKN	70	75	93,3%	Sangat Baik
9.	MPR	72	75	96%	Sangat Baik
10.	MFAP	72	75	96%	Sangat Baik
11.	MS	70	75	93,3%	Sangat Baik
12.	MKRA	72	75	96%	Sangat Baik
13.	NAH	74	75	98,6%	Sangat Baik
14.	SAP	74	75	98,6%	Sangat Baik
15.	SNS	74	75	98,6%	Sangat Baik
16.	SUNA	70	75	93,3%	Sangat Baik

No	Responden	Jumlah Nilai	Nilai Maksimal	Presentase	Kriteria
17.	YAM	69	75	92%	Sangat Baik
Jumlah		1226	1275	96,15% Sangat Baik	
Rata-rata		72,11	75		

Keterangan : Kode tersebut merupakan singkatan nama peserta didik sesuai pada lampiran

Berdasarkan dalam tabel 4.12 diperoleh hasil uji skala besar dengan rata-rata presentase sejumlah 96,15% yang kemudian diinterpretasikan termasuk kategori sangat baik.

5. Hasil *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam penelitian pengembangan jenis ADDIE. Tahap ini memiliki tujuan guna mengetahui keberhasilan dari penelitian yang telah dilaksanakan. Berkenaan dengan hasil uji coba, hasil respon dari peserta didik terhadap media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* diperoleh sebanyak 91,55% dan 95,15% dengan kriteria sangat baik.

Pengembangan media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* berfokus pada materi norma kehidupan dan dikaitkan pada persoalan *bullying* yang kerap terjadi di lingkungan sekolah khususnya kelas V SDN 4 Sumbergondo, berdasarkan data-data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* layak dan dapat

memberikan antusias siswa dalam belajar pemahaman terkait persoalan *bullying* dan pemahaman terkait materi norma kehidupan.

B. Analisis Data

1. Analisis Proses Pengembangan Media

Dalam proses pengembangan media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model*, data dianalisis dengan melalui beberapa tahapan untuk memastikan kualitas dari media yang dikembangkan yakni dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan pertama adalah analisis meliputi permasalahan, analisis kinerja, dan analisis kebutuhan, dimana analisis disini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis menunjukkan bahwasanya dalam kelas V ditemui kendala yaitu 1) peserta didik kurang antusias saat pembelajaran berlangsung, 2) minimnya media pembelajaran dalam materi norma kehidupan, 3) peserta didik kesulitan dalam memahami materi macam-macam norma kehidupan, 4) adanya permasalahan *bullying* yang kerap terjadi di kelas membuat situasi yang tidak nyaman antar sesama peserta didik. Sehingga dalam hal ini, media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* dipilih untuk menjadi solusi menjawab kendala-kendala yang telah disebutkan.

Selanjutnya adalah tahap desain yang mencakup tahapan dalam menentukan tujuan dan strategi pembelajaran serta merancang media

menyesuaikan materi. Hasil dari tahap desain meliputi tujuan pembelajaran yang ditetapkan meliputi 1) Peserta didik dapat mendeskripsikan macam-macam norma dan dikaitkan pada persoalan bullying dalam kehidupan sehari-hari terkhusus pada lingkungan sekolah, 2) Peserta didik dapat membedakan isi dari dari setiap macam-macam norma yang dikaitkan pada persoalan bullying. setelah itu, Sintaks permainan monopoli yang ada pada buku panduan dipilih untuk memaksimalkan penerapan media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* pada materi norma kehidupan dilanjut pada pertemuan berikutnya dikuatkan dengan strategi *Role Playing Model* dengan tujuan untuk memberikan pematapan pemahaman tentang bullying dengan cara melalui bermain peran dalam sebuah drama tindakan bullying dilingkungan sekolah.

Tahap selanjutnya adalah pengembangan meliputi pembuatan media, validasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Hasil perakitan media yaitu dari pembuatan media pada komponen fisik. Setelah media selesai dibuat, kemudian divalidasi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dikembangkan. Setiap komentar dan saran kemudian dianalisis dan menjadi acuan untuk merevisi media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* ini.

Analisis data pada tahap implementasi adalah melalui hasil angket respon peserta didik dan analisis praktikalitas respon ahli pembelajaran dan respon peserta didik terhadap media. Dan tahap terakhir adalah evaluasi yang berisikan refleksi dari seluruh tahapan dalam proses pengembangan media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model*.

2. Analisis Kelayakan

a. Analisis Data Angket Validator Ahli

Analisis data kelayakan terhadap media ini didasari hasil dari validasi para ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Diantaranya para ahli tersebut yaitu Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I., Ibu Yuli Indarti S.K.M., M.Kes., Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., dan Bapak Shidiq Ardianta S.Pd., M.Pd. selaku dosen UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember serta Ibu Eri Tri Ayu Ningtyas S.Pd. selaku wali kelas V SDN 4 Sumbergondo, Banyuwangi. Berikut merupakan hasil penilaian dari lima validator.

Tabel 4.13

Hasil Validasi Para Ahli

No	Validator	Presentase	Kategori
1.	Ahli Materi 1	93,33%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi 2	97,33%	Sangat Layak

3.	Ahli Media	85,33%	Sangat Layak
4.	Ahli Bahasa	96%	Sangat Layak
5.	Ahli Pembelajaran	82,33%	Sangat Layak
Rata-rata		90,86%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.13 dapat diketahui yaitu hasil validasi dari lima validator, media pembelajaran ini memperoleh presentase nilai rata-rata 90,86%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* telah memenuhi kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran karena telah melewati sejumlah revisi sesuai dengan komentar dan saran dari para ahli. Adapun saran dari ahli materi adalah memasukkan norma kehidupan diluar sekolah dalam media, kartu pertanyaan ditambahkan dengan materi pertanyaan dari sisi pelaku maupun korban bullying, dan beberapa pertanyaan perlu disederhanakan. Kemudian saran dari ahli media yaitu, bentuk dan ukuran media disesuaikan dengan jumlah siswa, desain gambar disesuaikan dengan tema bullying, petunjuk penggunaan media dan aturan diperjelas, pemilihan gambar ilustrasi dalam media ada beberapa yang harus rill, uang dibuat semirip mungkin dengan uang monopoli, serta perlu adanya uji coba kelompok kecil. Kemudian saran dari ahli bahasa yaitu, lebih merapikan ejaan dimedia maupun pada naskah drama bullying. kemudian saran dari ahli pembelajaran yaitu,

meningkatkan ice breaking pada awal pembelajaran dan memberikan motivasi pada siswa agar tidak melakukan tindakan bullying dalam berbagai aspek atau perilaku. Berdasarkan hal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran Stop Bullying berbasis Board Game berbantuan Role Playing Model sangat layak untuk diterapkan dalam pembelajaran karena dapat membuat pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, dan edukatif untuk siswa mengetahui pemahaman tentang dampak bullying untuk norma kehidupan.

3. Analisis Hasil Uji Respon Peserta Didik

Uji respon peserta didik dilaksanakan setelah memperoleh validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* diuji cobakan pada peserta didik kelas V SDN 4 Sumbergondo. Uji coba disini dilaksanakan sebanyak dua kali yaitu uji coba pada skala kecil dan uji coba pada skala besar. Dalam uji coba respon peserta didik skala kecil dilakukan terhadap 6 peserta didik. Uji coba skala kecil tersebut memperoleh hasil angket dengan presentase rata-rata sebesar 91,55% dengan kategori sangat baik sehingga media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran skala besar. Pada uji coba skala besar diperoleh presentase rata-rata 96,15% sehingga media ini dapat

dikatakan sangat baik, dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik untuk peserta didik.

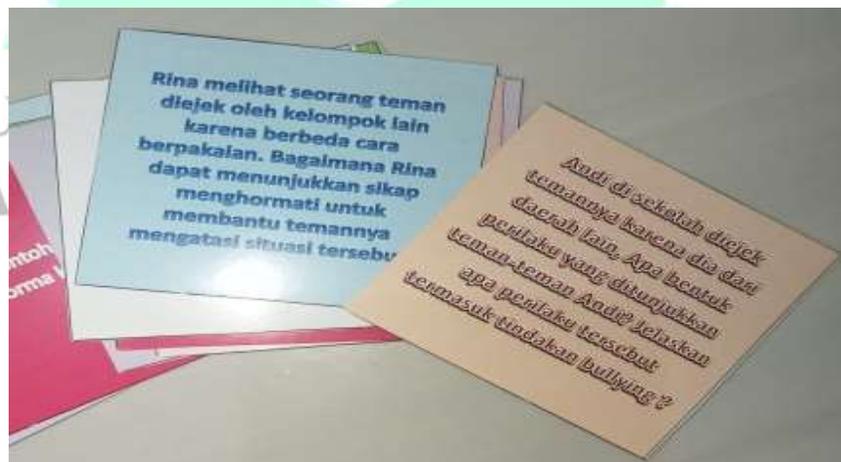
C. Revisi Produk

Revisi produk dilaksanakan bertujuan untuk mengoreksi dan memperbaiki desain media atau produk yang telah dikembangkan berdasarkan pada komentar dan saran dari para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, dan ahli pembelajaran. Berikut adalah hasil revisi produk mulai sebelum hingga setelah direvisi dari para ahli.

1. Revisi Ahli materi 1 dan ahli materi 2 :

Gambar 4.23

Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi



Pada kartu pertanyaan yang belum direvisi terdapat beberapa point dari ahli materi 1 dan ahli materi 2 yang harus dibenahi. Revisi dari ahli materi 1 bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I yaitu Dalam kartu pertanyaan diberikan materi tentang norma kehidupan diluar sekolah. Sementara revisi

dari ahli materi 2 Ibu Yuli Indarti, S.K.M., M.Kes. yaitu pertanyaan ditambahkan materi dari sisi pelaku maupun korban, serta pertanyaan lebih disederhanakan.

Gambar 4.24
Kartu Pertanyaan Sesudah Revisi



Pada kartu pertanyaan yang sudah direvisi dari beberapa point dari para ahli materi baik materi 1 dan ahli materi 2 yaitu diantaranya, Dalam kartu pertanyaan diberikan materi tentang norma kehidupan diluar sekolah, dan pertanyaan ditambahkan materi dari sisi pelaku maupun korban, serta pertanyaan lebih disederhanakan.

2. Revisi Ahli Media

Gambar 4.25

Media Monopoli Stop Bullying Sebelum Revisi



Pada media stop bullying sebelum direvisi terdapat beberapa point dari ahli media yang harus dibenahi. Revisi dari ahli materi yaitu bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. diantaranya Pada media monopoli konsep permainan harus sesuai dengan aturan permainan monopoli, pada kotak komplek norma dibuat gambar rill sesuai dengan tema bullying, ukuran disesuaikan dengan jumlah siswa dikelas. Pada meia awal ukurannya adalah 60 cm x 25 cm menjadikan media tidak bisa dijangkau untuk siswa banyak.

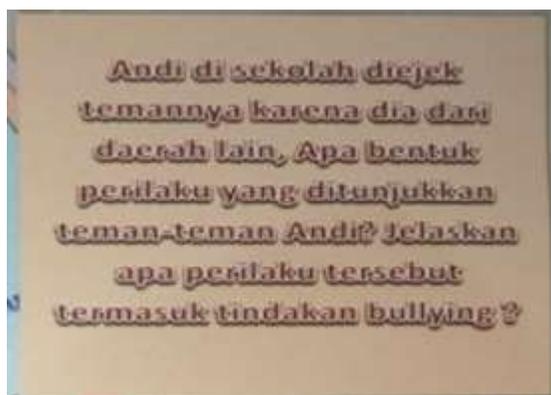
Gambar 4.26
Media Monopoli Stop Bullying Sesudah Revisi



Pada media monopoli Stop Bullying yang sudah direvisi sudah menyesuaikan point revisi yang diberikan oleh ahli media. Point revisi tersebut diantaranya Pada media monopoli konsep permainan harus sesuai dengan aturan permainan monopoli, pada kotak kompleks norma dibuat gambar rill sesuai dengan tema bullying, ukuran disesuaikan dengan jumlah siswa dikelas. Dan ukuran sudah diubah menjadi 100 cm x 75 cm agar dapat dimainkan untuk seluruh siswa kelas V SDN 4 Sumbergondo.

Gambar 4.27

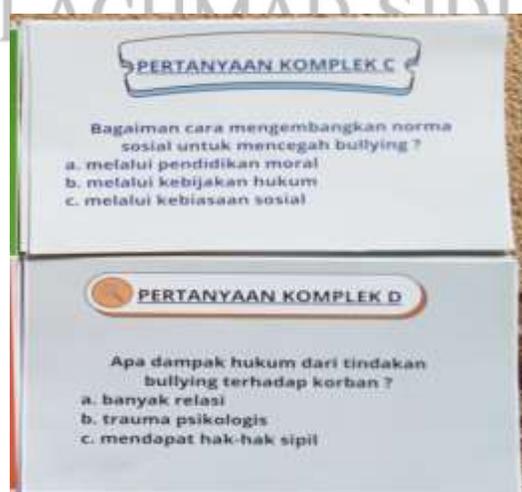
Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi



Pada kartu pertanyaan sebelum revisi, ada beberapa point revisi yang diberikan ahli media yaitu, Pada kartu pertanyaan konsep pertanyaan dibuat pilihan ganda agar sebagai acuan siswa dalam menjawab.

Gambar 4.28

Kartu Pertanyaan Sesudah Revisi



Pada kartu pertanyaan sesudah direvisi, ada beberapa point revisi yang diberikan ahli media sudah diperbaiki yaitu, Pada kartu pertanyaan konsep pertanyaan dibuat pilihan ganda agar sebagai acuan siswa dalam menjawab.

Gambar 4.29

Kartu Level



Kartu level sebelum direvisi, point revisi dari ahli media yaitu harus mengganti kartu level sesuai konsep permainan monopoli stop bullying.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Gambar 4.30

Kartu Baca, Kartu Kesempatan, Kartu Hak Milik



Setelah direvisi kartu yang semula hanya kartu level direvisi dan diganti menjadi kartu baca, kartu kesempatan, dan kartu hak milik. Kartu diganti agar menyesuaikan dengan konsep permainan monopoli dan permainan menjadi semakin hidup.

Gambar 4.31

Kartu Point Permainan Sebelum Revisi



Kartu Point sebelum revisi seperti point mainan animasi, jadi ahli media memberikan revisi untuk diganti menyerupai uang mainan seperti pada monopoli biasanya.

Gambar 4.32

Kartu Uang Permainan Sesudah Revisi



Kartu Uang sesudah revisi seperti uang pada monopoli seperti biasanya, dan agar dapat sesuai dengan konsep permainan monopoli.

3. Ahli Bahasa

Gambar 4.33

Naskah Drama Bullying Sebelum Revisi



Pada naskah drama bullying ada point revisi yaitu dari ahli bahasa bapak Shiddiq Ardianta M.Pd. diantaranya ejaan tanda baca pada naskah drama lebih dirapikan lagi, agar pembacaan benar dan dapat dipraktekkan pada drama menjadi maksimal.

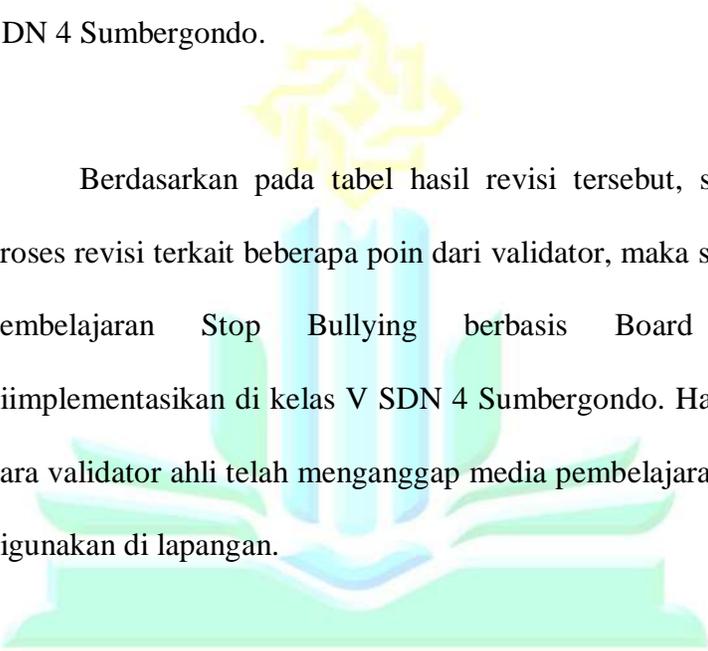
Gambar 4.34

Naskah Drama Bullying Sesudah Revisi



Naskah drama bullying yang sudah direvisi sudah menggunakan ejaan yang benar, dan dapat membanu siswa dalam praktek langsung drama bullying dilingkungan sekolah khususnya untuk siswa kelas V SDN 4 Sumbergondo.

Berdasarkan pada tabel hasil revisi tersebut, setelah dilakukan proses revisi terkait beberapa poin dari validator, maka selanjutnya media pembelajaran Stop Bullying berbasis Board Game dapat diimplementasikan di kelas V SDN 4 Sumbergondo. Hal ini dikarenakan para validator ahli telah menganggap media pembelajaran ini layak untuk digunakan di lapangan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Dalam pandangan Nurdyansyah, media pembelajaran adalah suatu sarana yang berfungsi untuk membantu pendidik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik, di mana informasi tersebut adalah pengetahuan.⁴⁵ Media yang dipilih tentunya perlu memperhatikan berbagai aspek termasuk karakter dan perkembangan kognitif itu sendiri. Kelas V adalah subjek dalam penelitian kali ini, dalam menerima pengetahuan peserta didik masih memerlukan objek yang kongkret dalam manusia karena pada usia mereka masih cenderung suka bermain. Berikut beberapa kajian produk yang sudah direvisi :

1. Model Pengembangan Media Stop Bullying berbasis Board Game berbantuan Role Playing Model pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo, Banyuwangi

Pada penelitian ini menghasilkan suatu produk yaitu sebuah media *Stop Bullying*. Media *stop bullying* adalah berbagai bentuk media yang digunakan untuk mencegah dan mengatasi perilaku *bullying* di sekolah

⁴⁵ Nurdyansyah, Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press, 2019. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>.

maupun dilingkungan sosial. Media *stop bullying* juga berfungsi sebagai sarana bimbingan siswa untuk memahami berbagai edukasi tentang bullying dan cara mengatasi *bullying*. Pada media yang dikembangkan ini yaitu media *Stop Bullying* berbasiskan *Board Game* atau papan permainan dan berbantuan *Role Playng Model* atau bermain peran.

Media *Stop Bullying* yang berbentuk permainan papan disusun dalam bentuk persegi panjang seperti papan permainan monopoli. Papan permainan monopoli *Stop Bullying* dilengkapi dengan berbagai kartu yang berisi edukasi tentang bullying serta tantangan yang harus dilalui oleh para pemain. Sesuai dengan aturan permainan yang terdapat dalam buku panduan kelompok yang memperoleh poin terbanyak setelah beberapa putaran akan diakui sebagai pemenang.

Pengembangan media pembelajaran tersebut tidak lain karena dilatar belakangi oleh kebutuhan dalam pembelajaran di kelas V Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo, Banyuwangi. Dengan media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* dapat menarik antusias peserta didik karena adanya permainan yang memberikan edukasi siswa terkait *bullying* dan materi norma kehidupan dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang dikemas menarik melalui papan permainan monopoli bisa memberi kemudahan dalam memahami materi norma kehidupan, serta adanya *Role Playing model* atau bermain peran untuk lebih memantapkan pemahaman siswa terkait bullying.

Senada dengan teori menurut Arsyad menegaskan bahwa media dalam proses belajar mengajar sering kali dipahami sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang memiliki fungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi dalam bentuk visual maupun verbal.⁴⁶ Media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan atau mentransfer pesan-pesan yang berkaitan dengan pembelajaran. Dari teori tersebut dan dilihat dari media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* serta keterbaruan pada media penelitian terbaru ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran dapat memberikan manfaat yang baik pada pembelajaran di kelas membantu siswa dalam memahami persoalan bullying yang menjadi persoalan pada peserta didik kelas V SDN 4 Sumbergondo.

Penerapan *Role Playing Model* dalam media ini berpotensi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan. Dengan keterlibatan aktif dalam pembelajaran, peserta didik tidak hanya dapat menguasai keterampilan sosial, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka tentang isu bullying melalui pengalaman bermain peran. Hal ini juga senada dengan teori menurut wulandari Model pembelajaran *role playing* memberikan penguasaan sosial pada peserta didik. Dengan menerapkan model pembelajaran ini siswa dapat belajar secara interaktif

⁴⁶ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran," : Jurnal Pendidikan dan Matematika 7, no. 1 (June 29, 2018) <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

melalui keikutsertaan siswa dalam bermain peran memahami konsep pembelajaran sesuai dengan materi dan menguasai aspek sosial di kehidupan sehari-hari seperti tindakan *bullying*.⁴⁷

2. Kelayakan Pengembangan Media Stop Bullying berbasis Board Game berbantuan Role Playing Model pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Norma Kehidupan Kelas V di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo, Banyuwangi

Pengembangan media pembelajaran Stop Bullying berbasis Board Game berbantuan Role Playing Model didesain untuk kelas tinggi pada jenjang SD/MI yaitu selaras dengan materi yang terdapat dalam kelas V yaitu Norma Kehidupan.⁴⁸ Penelitian ini, dalam proses pengembangannya, merancang media Stop Bullying yang berbasis Board Game dengan bantuan Model Role Playing. Model pembelajaran role playing adalah metode interaktif yang mengajak peserta didik untuk memerankan karakter tertentu dalam skenario yang telah disusun. Fokus utama dari pendekatan pembelajaran ini adalah memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk memahami suatu konsep, situasi, atau masalah melalui

⁴⁷ Wulandari “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD.” *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2021

⁴⁸ Widyasari et al., “Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar.” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 7, no. 2 (October 1, 2021): 298–316, <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4243>.

beragam sudut pandang.⁴⁹ dimana pada penerapannya siswa memerankan drama bullying di lingkungan seolah untuk memberikan pemahaman lebih terhadap siswa terkait bullying setelah pengembangan media Stop Bullying berbasis Board Game diterapkan. Dalam penelitian ini, digunakan model ADDIE, di mana media pembelajaran yang telah dikembangkan telah mendapatkan validasi dari para ahli untuk memastikan kelayakannya sebelum diimplementasikan di kelas.

Terkait dengan hasil validasi yang diperoleh dari para ahli, berikut adalah hasil validasi dari ahli materi 1 memperoleh nilai 70 dari 75 dan ahli materi 2 memperoleh nilai 73 dari 75 dengan rata-rata presentase masing masing 93,33% dan 97,33% yang artinya dari kedua presentase tersebut, media pembelajaran ini sangat layak. Revisi dari ahli materi ialah pada kartu pertanyaan yang isinya harus ada norma kehidupan diluar sekolah, serta pada kartu tersebut harus ada materi pertanyaan dari sisi pelaku maupun korban bullying dan beberapa pertanyaan harus disederhanakan.

Selanjutnya adalah hasil validasi media memperoleh nilai 64 dari 75 dengan rata-rata presentase 85,33%. Sehingga dengan rata-rata tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran ini sangat layak. Revisi dari ahli media adalah terletak pada konsep permainan monopoli,

⁴⁹ Wulandari "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Vidio Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD." *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika* , 2021

bentuk dan ukuran monopoli disesuaikan dengan jumlah peserta didik, desain gambar disesuaikan dengan tema *bullying*, pemilihan gambar ilustrasi pada kortak kompleks norma dibuat rill, kartu uang point dibuat semirip mungkin dengan uang permainan monopoli, perlu adanya uji coba produk dalam skala kecil.

Kemudian adalah hasil validasi dari ahli bahasa memperoleh nilai 72 dari 75 dengan rata-rata presentase 96% yang berarti aspek bahasa dalam media pembelajaran ini dikatakan layak. Revisi dari ahli bahasa adalah merapikan ejaan atau tanda baca pada teks naskah drama *bullying*. Kemudian hasil validasi dari ahli pembelajaran memperoleh nilai 70 dari 85 dengan rata-rata presentase nilai 82,35%, dapat diartikan bahwa media sangat layak. Revisi dari ahli pembelajaran adalah pada saat penerapan ke peserta didik dapat menambahkan ice breaking dan memberikan motivasi agar peserta didik tidak melakukan *bullying* dalam berbagai aspek atau perilaku. Berdasarkan hasil validasi dari para ahli maka media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* layak untuk dikembangkan pada pembelajaran.

Dapat dilihat dari teori yang ada pada bab 2 yaitu pada manfaat adanya *Role Playing Model* yaitu menurut Wulandari metode pembelajaran *role playing* adalah pendekatan interaktif yang melibatkan siswa dalam memerankan karakter tertentu dalam situasi yang telah direncanakan. Tujuan dari strategi ini adalah untuk memberikan

pengalaman praktis kepada siswa, memungkinkan mereka untuk memahami konsep, situasi, atau masalah dari perspektif yang beragam.⁵⁰ Dengan hal ini media Stop Bullying berbasis Board Game dibantu dengan Role Playing Model agar siswa dalam langsung memahami persoalan bullying secara langsung baik bermain Media Stop Bullying berbasis Board Game dengan permainan monopoli, serta diperkuat lagi dengan siswa bermain peran menjadikan pemahaman terkait bullying dapat siswa pahami secara langsung dan lebih maksimal, serta agar meminimalisir terkait adanya praktek bullying terutama di lingkungan sekolah.

3. Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Stop Bullying berbasis Board Game berbantuan Role Playing Model pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Norma Kehidupan Kelas V di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo, Banyuwangi

Setelah memperoleh validasi dari kelima ahli, maka tahapan selanjutnya adalah mengimplementasikan media pembelajaran yang telah dianggap layak. Uji coba media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* dilakukan sebanyak dua kali, yaitu uji skala kecil dan uji skala besar. Pelaksanaan uji coba media pembelajaran Stop Bullying berbasis Board Game yang didukung oleh Model Bermain Peran dilakukan dalam dua tahap, yaitu uji coba skala

⁵⁰ Wulandari “Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD.” *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2021

kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 6 anak, sedangkan uji coba skala besar melibatkan 17 anak. Setelah penerapan media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* dengan permainan monopoli, dilanjutkan dengan aktivitas bermain peran yang menggambarkan situasi bullying di sekolah, peserta didik diminta untuk mengisi angket respon. Hasil dari angket respon menunjukkan bahwa pada uji coba skala kecil, presentase respon peserta didik mencapai 91,55%, dan pada uji coba skala besar mencapai 96,15%. Ini menunjukkan bahwa media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* dinyatakan sangat baik.

Berdasarkan pada hasil yang didapat, hal ini menunjukkan bahwa media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* yang telah dikembangkan mendapatkan respon siswa sangat baik berarti bahwa media menarik bagi siswa dan layak untuk diterapkan sebagai salah satu media pembelajaran di kelas. Dilihat pada teori pada bab 2 yaitu menurut Arsyad menegaskan bahwa media dalam proses belajar mengajar sering kali dipahami sebagai alat grafis, fotografis, atau elektronik yang memiliki fungsi untuk menangkap, memproses, dan menyusun informasi dalam bentuk visual maupun verbal.⁵¹ Disini dapat dilihat bahwa media

⁵¹ Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani Rohani, “*Manfaat Media Dalam Pembelajaran,*” : Jurnal Pendidikan dan Matematika 7, no. 1 (June 29, 2018) <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.

Stop Bullying berbasis Board Game berbantuan Role Playing Model mendapatkan respon yang sangat baik kepada siswa hal ini membuktikan bahwa manfaat media pembelajaran dapat dirasakan oleh siswa dengan baik.

Dari segi strategi pembelajaran pada penelitian ini menambahkan Role Playing Model sebagai penguat informasi yang didapat peserta didik dengan melibatkan langsung peserta didik didalamnya. Sesuai dengan teori pada bab 2 menurut Wulandari metode pembelajaran role playing adalah pendekatan interaktif yang melibatkan siswa dalam memerankan karakter tertentu dalam situasi yang telah direncanakan. Strategi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa agar dapat memahami konsep, situasi, atau masalah dari perspektif yang berbeda.⁵² Dengan dilihat dari teori dan hasil presentase respon siswa yang menghasilkan nilai presentase 96.15% dengan diartikan sangat baik maka adanya strategi Role Playing untuk membantu memperkuat pemahaman bullying siswa sangatlah mendukung terutama pada pembelajaran peserta didik baik dari sisi keaktifan dikelas dan membantu mengurangi praktek bullying yang kerap terjadi di kelas V SDN 4 Sumbergondo.

⁵² Wulandari "Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Vidio Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD." *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika* , 2021

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Media

Saran pemanfaatan produk dalam pengembangan media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* ialah sebagai berikut :

- a. Media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai alat atau sarana dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan tetap mendampingi peserta didik dalam kelas agar pembelajaran dapat tertib serta kondusif.
- b. Pada era digital ini media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* bisa dikembangkan lagi dengan adanya berbagai media berbasis digital
- c. Media *Stop Bullying* berbasis *Bord Game* bisa dikembangkan lagi dengan berbagai strategi pembelajaran yang lain.
- d. Peserta didik diharapkan membaca buku panduan tata cara permainan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar menggunakan media *Stop Bullying* berbasis *Board Game*.

2. Diseminasi Produk

Media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* dikembangkan untuk dapat diterapkan dalam mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan kelas V khususnya materi norma kehidupan yang didalamnya dikaitkan dengan persoalan *bullying*. media ini dapat digunakan diseluruh jenjang sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah manapun dengan menyesuaikan pada

kebutuhan dalam pembelajaran di suatu lembaga. Media ini juga dapat menjadi alternatif lain bagi sekolah yang terbatas media pembelajarannya.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* dikembangkan untuk mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi norma kehidupan. Media ini dapat dikembangkan lebih baik pada mata pelajaran atau materi lain.
- b. Media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* dirancang untuk kelas V jenjang sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah. Alangkah baiknya, media dapat dikembangkan melalui pengembangan produk digital sesuai era saat ini.

C. Kesimpulan

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo, Banyuwangi yaitu pengembangan media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Kelas V, diantaranya :

1. Media *stop bullying* adalah berbagai bentuk media yang digunakan untuk mencegah dan mengatasi perilaku *bullying* di sekolah maupun dilingkungan sosial. Media pembelajaran ini berbasis *Board Game* atau papan permainan yaitu papan permainan monopoli, media pembelajaran

ini dikembangkan untuk kelas V di Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo, Banyuwangi pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan materi norma kehidupan dengan tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE (analisis, desain, *development* (pengembangan), implementasi, serta evaluasi). Adapun keterbaruan pada penelitian ini adalah

2. Hasil dari kelayakan pengembangan media pembelajaran *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* dari lima validator memperoleh rata-rata yaitu 90,86% yang dapat diartikan bahwa media ini sangat layak.
3. Sementara hasil respon peserta didik pada uji coba skala kecil dan skala besar di kelas V, media pembelajaran memperoleh presentase 91,55% dan 96,15% dengan kriteria sangat baik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

- Andreas Evan Christopher, Heru Dwi Waluyanto, and Anang Tri Wahyudi, *“Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pembelajaran PPKN,”* 2021.
- Christopher, Andreas Evan, Heru Dwi Waluyanto, and Anang Tri Wahyudi. *“Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran PPKN,”* n.d.
- Departemen Agama RI, *Al-Quran Terjemah*, (Bandung : CV Diponegoro,2024).
- Dyah Eka Sari, *“Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan”*, (Bangkit Prestasi : 2023).
- Effendi, Zulian, and Sri Maryatun. *“Model Pengembangan Intervensi Anti-Bullying Game Pada Remaja Korban Bullying,”* 2021.
- Firdaus, Moch Riyan. *“Penerapan Metode Bermain Peran Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Al-Azhar Kecamatan Ajung Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2022/2023 Skripsi,”* n.d.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani Rohani. *“Manfaat Media Dalam Pembelajaran.” AXIOM : Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (June 29, 2018). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>.
- Kurniawan, Rahmat, Abdu Gofar Razaq, and Evy Poerbaningtyas. *“Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar.” Jurnal Desain* 8, no. 2 (February 28, 2021): 132. <https://doi.org/10.30998/jd.v8i2.8166>.
- Nadiyah, Dini, and Amelia Vinayastri. *“Pengembangan Instrumen Perundungan Verbal Pada Anak”* 13, no. 2 .
- Nurdyansyah, Nurdyansyah. *Media Pembelajaran Inovatif*. Umsida Press, 2019. <https://doi.org/10.21070/2019/978-602-5914-71-3>.

- Nurlaela, Ai, Mohammad Fahmi Nugraha, and Meiliana Nurfitriani. “*Pengembangan Video Pembelajaran Stop Bullying untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Pencegahan Bullying di Sekolah Dasar.*” *Edukasi Tematik: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 4, no. 2 (November 30, 2023): 1–9. <https://doi.org/10.59632/edukasitematik.v4i2.356>.
- Novitasari, “*Pengaruh Bullying Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di SDN Badean 1 Kecamatan Bangsalsari Kabupaten Jember*”, skripsi UIN KHAS Jember, (2023)
- Patras, Yuyun Elisabeth, and Fajar Sidiq. “*Dampak Bullying Bagi Kalangan Siswa Sekolah Dasar.*” *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika dan Dinamika Pendidikan* 5, no. 1 (February 4, 2020): 12–24. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol5issue1page12-24>.
- Peraturan Pemerintah Indonesia, Nomor 35 Tahun 2014, *Tentang Perlindungan Anak*, Jakarta.
- Shofwan, Imam, and Achmad Munib. “*Pendidikan Karakter Sosial Qur’ani: Studi Tafsir Surat Al-Hujurat Ayat 11-13.*” *Jurnal Intelektual: Jurnal Pendidikan dan Studi Keislaman* 13, no. 1 (June 5, 2023): 72–84. <https://doi.org/10.33367/ji.v13i1.3500>.
- Sitepu, Ekalias Noka. “*Media Pembelajaran Berbasis Digital,*” *Jurnal Mahesa Center* 2025
- Tim Penyusun, “*Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*”. (Jember : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, 2021), 67.
- Wahid, Abdul. “*Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar,*” 2018.
- Widyasari, Widyasari, Aditya Rahman Yani, Nia Wulandari, and Eki Cahya Imani. “*Perancangan Board Game Edukasi Anti Bullying untuk Anak Sekolah Dasar.*” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 7, no. 2 (October 1, 2021): 298–316. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i2.4243>.

Wulandari, Riya, Angelia Timara, Emi Sulistri, and Sumarli Sumarli. “*Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Berbantuan Media Vidio Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SD.*” *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika* 7, no. 2 (November 9, 2021): 283. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>.

Zulian Effendi and Sri Maryatun, “*Model Pengembangan Intervensi Anti Bullying Game Pada Remaja Korban bullying.*” 2021.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1: Surat Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hesti Gusmiarni
 NIM : 214101040004
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang dikutip didalam naskah ini serta disebutkan dalam sumber kutipan di daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka peneliti bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

Jember, 22 januari 2025

Saya yang menyatakan



Hesti Gusmiarni

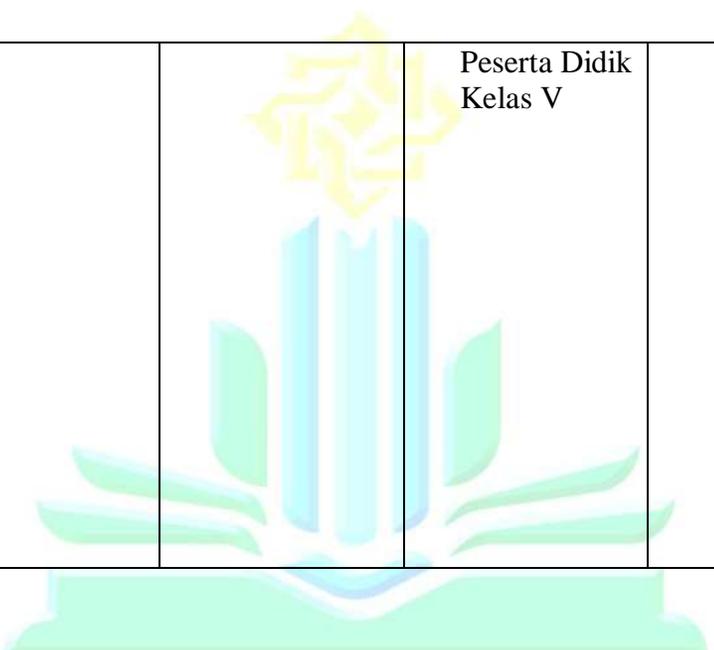
NIM : 214101040004

Lampiran 2: Matriks Penelitian

Matriks Penelitian

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
Pengembangan Media Stop Bullying berbasis Board Game berbantuan Role Playing Model pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Norma Kehidupan Kelas V di Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo Banyuwangi	<ol style="list-style-type: none"> Media Pembelajaran Stop Bullying Berbasis Board Game Pendidikan Kewarganegaraan 	<ol style="list-style-type: none"> Konsep Dasar Tahap Perkembangan Kognitif Peserta Didik Media Pembelajaran Stop Bullying 	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian Fungsi Jenis <ol style="list-style-type: none"> Sensorimotorik Pra Oprasional Oprasional Konkret Oprasional Formal Board Game Media Stop Bullying Role Playing Model 	<ol style="list-style-type: none"> Bahan Rujukan <ol style="list-style-type: none"> Buku Pustaka Rujukan Lain Informan <ol style="list-style-type: none"> Guru Peserta didik kelas V Validasi Ahli <ol style="list-style-type: none"> Ahli Materi Ahli Media Bahasa Ahli Bahasa Ahli Pembelajaran Uji Coba Produk 	<ol style="list-style-type: none"> Jenis Penelitian: R&D Prosedur Pengembangan: Model ADDIE Uji coba pengembangan: <ol style="list-style-type: none"> Desain uji coba berupa media pembelajaran ZATASE Subjek uji coba: Dosen FTIK UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dan Guru kelas VI MIN 3 Jember Teknik Pengumpulan Data: observasi, wawancara, angket, dokumentasi dan tes Teknik Analisis Data: <ol style="list-style-type: none"> Analisis Kelayakan Analisis respons kemenarikan media Analisis Kepraktisan 	<ol style="list-style-type: none"> Bagaimana Proses Pengembangan Media Stop Bullying berbasis Board Game berbantuan Role Playing Model pada mata pelajaran Pkn Materi Norma Kehidupan Kelas V di SDN 4 Sumbergondo Bagaimana Kelayakan Pengembangan Media Stop Bullying berbasis Board Game berbantuan Role Playing Model pada mata pelajaran Pkn Materi Norma Kehidupan Kelas

				Peserta Didik Kelas V	Media	V di SDN 4 Sumbergondo 3. Bagaimana kepraktisan Media Stop Bullying berbasis Board Game berbantuan Role Playing Model pada mata pelajaran Pkn Materi Norma Kehidupan Kelas V di SDN 4 Sumbergondo
--	--	--	--	--------------------------	-------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 4: Pedoman Wawancara

1. Wawancara Kepala Sekolah

- a. Kurikulum apa yang diterapkan di Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo ?
- b. Berapa jumlah kelas di SDN 4 Sumbergondo ?
- c. Apa saja prestasi yang telah diraih sekolah ini ?

2. Wawancara Wali Kelas V

- a. Apa saja materi yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas V ?
- b. Media apa saja yang pendidik gunakan dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan ?
- c. Adakah kesulitan pendidik dalam membuat pembelajaran ?
- d. Apakah pendidik pernah mengikuti pelatihan terkait media pembelajaran ?
- e. Apa yang menjadi kesulitan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan ?
- f. Apakah ada tindakan bullying yang dilakukan peserta didik kelas V dalam pembelajaran ?
- g. Menurut pendidik adakah materi yang terdapat pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang memerlukan edukasi bullying untuk diterapkan pada pembelajaran ?
- h. Bagaimana pendapat pendidik apabila peneliti melakukan penelitian terkait pengembangan media *Stop Bullying* berbasis *Board Game* berbantuan *Role Playing Model* pada materi norma kehidupan ?

3. Peserta Didik

- a. Bagaimana tanggapan kalian terhadap materi norma kehidupan ?
- b. Apakah kalian suka saat belajar menggunakan media pembelajaran ?
- c. Menurut kalian, bagaimana jika pembelajaran dilakukan dengan bermain ?

Lampiran 5 : Hasil Wawancara Kepala Sekolah

Nama : Sriyatun, S.Pd

Jabatan : Kepala Sekolah

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kurikulum apa yang diterapkan di Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo ?	Pakai kurmer (Kurikulum Merdeka) Mbak. Mulai tahun ajaran ini seluruh kelas memakai kurikulum merdeka, tahun ajar kemarin kelas 3, dan 6 masih k13.
2.	Berapa jumlah kelas di SDN 4 Sumbergondo ?	Ada 6 kelas mbak kelas 1 sampai kelas 6
3.	Apa saja prestasi yang telah diraih sekolah ini ?	Untuk prestasi lumayan banyak dalam bidang seni seperti kemarin ada yang menang tingkat kabupaten juara 2 lomba teater kreasi.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 6 : Hasil Wawancara Wali Kelas V

Nama : Eri Tri Ayu Ningtyas, S.Pd.

Jabatan :Wali Kelas V

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja materi yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di kelas V ?	Kalau secara garis besar di pendidikan kewarganegaraan itu sendiri yaitu pancasila, norma dalam kehidupan, keragaman budaya, dan lingkungan sekitar atau lingkungan sosial.
2.	Media apa saja yang pendidik gunakan dalam proses pembelajaran pendidikan kewarganegaraan ?	Saya biasanya pakai media yang sederhana saja mbak seperti gambar atau poster soalnya emang jarang memakai media pembelajaran jadi lebih sering hanya melewati buku saja.
3.	Adakah kesulitan pendidik dalam membuat media pembelajaran ?	Kalau di pendidikan kewarganegaraan kesulitan pada saat penyampaian dengan media itu saya kurang mengerti mbak beda dengan ipas yang banyak alat peraga untuk menyampaikan materi.
4.	Apakah pendidik pernah mengikuti pelatihan terkait media pembelajaran ?	Belum pernah si mbak. Saya juga baru tau media Stop Bullying berbasis Board Game ini.
5.	Apa yang menjadi kesulitan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan ?	Cara menyampaikan pesan di materinya mbak. Anak-anak suka sekali berantem ya gara-gara saling ejek.
6.	Apakah ada tindakan bullying yang dilakukan peserta didik kelas V dalam pembelajaran ?	Ada mbak dan kadang juga buat kelas menjadi tidak kondusif.
7.	Menurut pendidik adakah materi yang terdapat pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan yang memerlukan edukasi bullying untuk diterapkan pada pembelajaran ?	Menurut saya bisa pada materi norma kehidupan mbak. Bisa dikaitkan dengan edukasi Bullying kepada anak-anak
8.	Bagaimana pendapat pendidik apabila peneliti melakukan	Bagus, bisa jadi pengalaman baru anak-anak, lanjutkan sudah

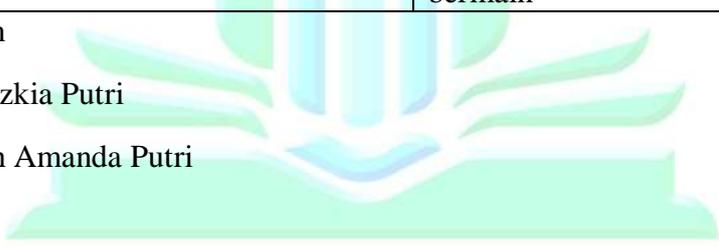
Lampiran 7 : Hasil Wawancara Peserta Didik

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana tanggapan kalian terhadap materi norma kehidupan ?	J1 : Susah bu, apalagi harus membedakan jenis-jenis norma didalamnya J2 : lumayan agak bingung untuk memahami soalnya terlalu banyak materinya
2.	Apakah kalian suka saat belajar menggunakan media pembelajaran ?	J1 : tergantung bu, pokok nda terlalu sulit pasti suka J2 : lebih suka bu, soalnya kita tidak hanya mendengarkan
3.	Menurut kalian, bagaimana jika pembelajaran dilakukan dengan bermain ?	J1 : saya lebih suka bu soalnya tidak bosan dan kita juga suka hal baru J2 : Seru pasti bu, soalnya aku suka bermain

Keterangan

J1 : Dira Azkia Putri

J2 : Sarisah Amanda Putri



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 : Modul Ajar

IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Hesti Gusmiarni
Instansi	: SDN 4 Sumbergondo
Tahun Pembelajaran	: 2024/2025
Jenjang Sekolah	: SD/MI
Fase/Kelas	: C/5
Mata Pelajaran	: Pendidikan Kewarganegaraan
Materi	: Norma Kehidupan
Alokasi Waktu	: 2 x Pertemuan (4 x 35 menit)
KOMPONEN INTI	
Capaian Pembelajaran Fase C	
<p>Pada fase ini, peserta didik mampu memahami dan menyajikan hubungan antarsila dalam pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh, mengidentifikasi dan menyajikan makna nilai-nilai pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Menganalisis dan menyajikan hasil analisis bentuk-bentuk sederhana norma, aturan, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat. Dan mempraktikkan membuat kesepakatan dan aturan bersama serta menaatinya dalam kehidupan sehari-hari di keluarga dan sekolah. Menganalisis, menyajikan hasil analisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai Bhineka Tunggal Ika. Mengenal wilayah NKRI dan membangun kebersamaan, persatuan, dan berkontribusi, menciptakan kenyamanan di sekolah dan lingkungan sekitar</p>	
Fase C Berdasarkan Elemen	
Pancasila	<p>Peserta didik mampu memahami dan menyajikan hubungan antarsila dalam pancasila sebagai suatu kesatuan yang utuh. Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyajikan makna nilai-nilai pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.</p>

<p>Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945</p>	<p>Peserta didik mampu menganalisis dan menyajikan hasil analisis bentuk-bentuk sederhana norma, aturan, hak, dan kewajiban dalam kedudukannya sebagai anggota keluarga, warga sekolah, dan bagian dari masyarakat. Peserta didik mampu menganalisis secara sederhana dan menyajikan hasil analisis pelaksanaan norma, aturan, hak, kewajiban sebagai anggota keluarga, dan warga sekolah. Peserta didik melaksanakan kewajiban dan hak sebagai anggota keluarga atau warga sekolah, dan bagian dari masyarakat. Peserta didik mampu mempraktikkan membuat kesepakatan dan aturan bersama serta menaatinya dalam kehidupan sehari-hari di keluarga dan lingkungan sekolah.</p>
<p>Bhineka Tunggal Ika</p>	<p>Peserta didik mampu menganalisis, menghormati, menjaga, dan melestarikan keragaman budaya dalam bingkai bhineka tunggal ika di lingkungan sekitar.</p>
<p>Tujuan Pembelajaran</p>	<p>Peserta didik dapat menunjukkan sikap disiplin, dalam menerapkan norma kehidupan dan memahami dampak dari bullying di lingkungan sekitar.</p>
<p>Profil Pancasila</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia • Berkebhinekaan Global • Mandiri • Bernalar • Kritis • Kreatif

Kata Kunci	Macam Norma, Perilaku sesuai Norma, Dampak bullying
Model Pembelajaran	Sintaks permainan Bord Game yang ada pada buku panduan, dan Role Playing Model
Ketrampilan yang Dilatih	<ul style="list-style-type: none"> • Membaca • Mengidentifikasi • Menjawab pertanyaan • Kerja sama atau aktivitas kelompok • Mempraktekkan
Target Peserta Didik	
Peserta didik reguler	
Jumlah Siswa :	
17 siswa	
Asesmen :	
<ul style="list-style-type: none"> - Asesment Diagnostik - Asesment Formatif 	
Model Pembelajaran	
<ul style="list-style-type: none"> - Tatap muka 	
Ketersediaan Materi	
<ul style="list-style-type: none"> - Aktivitas penjelasan atau metode untuk peserta didik 	
Kegiatan Pembelajaran Utama	
<ul style="list-style-type: none"> - Individu - Berkelompok 	
Metode Pembelajaran	
TGT (Teams Game Tournamen), Role Playing Model	
Media Pembelajaran	

<ul style="list-style-type: none"> - Alat tulis - Media stop bullying - Buku pendidikan kewarganegaraan
Materi Pembelajaran
Norma Kehidupan
Sumber Belajar
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sumber Utama <ul style="list-style-type: none"> - Buku Pancasila dan pendidikan kewarganegaraan Kelas V 2. Sumber Alternatif <ul style="list-style-type: none"> - Media pembelajaran yaitu media stop bullying, dan sumber alternatif belajar yang terdapat di lingkungan sekitar
Persiapan Pembelajaran :
<ol style="list-style-type: none"> a. Memastikan semua prasarana seperti alat dan bahan pembelajaran tersedia b. Memastikan kondisi kelas kondusif c. Mempersiapkan media pembelajaran
Kegiatan Pembelajaran
<p>Pertemuan 1, Alokasi waktu 2 x 35 menit</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengorientasikan peserta didik pada masalah (mandiri, bernalar) 2. Mengorganisasikan kerja peserta didik (kolaboratif, mandiri) 3. Membimbing penyelidikan individu atau kelompok (kolaboratif, bernalar kritis)
Kegiatan Pembuka
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru mempersiapkan peserta didik secara fisik maupun psikis untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik ➤ Guru memberikan dorongan kepada peserta didik di kelas agar bersemangat pada saat mengikuti pelajaran melalui apersepsi yang dapat membangkitkan semangat belajar peserta didik. ➤ Peserta didik diberikan kesempatan untuk memimpin doa bersama ➤ Siswa dan Guru melakukan ice breaking sesuai dengan materi pembelajaran ➤ Guru memberikan klarifikasi terhadap aktivitas pembuka tersebut dengan mengaitkannya dengan materi dan kegiatan belajar yang akan dilaksanakan. ➤ Siswa menyimak penjelasan guru dalam menyampaikan tujuan belajar

Kegiatan Inti

Pertemuan 1 (2 x 35 menit)

Fase 1 : Penyajian Kelas

- Guru memberikan gambaran dan pertanyaan pemantik tentang norma kehidupan dengan dikaitka pada permasalahan bullying
- Siswa merespon pertanyaan pemantik dari guru terkait materi norma kehidupan dan persoalan bullying
- Siswa dibentuk menjadi 4 kelompok
- Guru memberikan penjelasan singkat terkait materi norma kehidupan dengan dikaitkan pada persoalan bullying
- Siswa menyimak penjelasan guru secara seksama

Fase 2 : Belajar Kelompok

- Guru memperkenalkan media monopoli stop bullying
- Guru memberikan penjelasan terkait cara penggunaan media stop bullying dengan permainan monopoli
- Siswa memperhatikan guru dalam memberikan penjelasan
- Siswa belajar sesuai dengan kelompoknya masing-masing terkait materi norma kehidupan

Fase 3 : Games

- Siswa memainkan media stop bullying dengan menggunakan permainan monopoli, dilakukan secara kerja kelompok dalam memperoleh setiap point di tantangan yang ada di kotak yang telah dilewati

Fase 4 : Tournamen

- Siswa menyelesaikan permainan, berlomba-lomba memperoleh skor terbanyak kelompok yang memperoleh point terbanyak dia yang memenangkan permainan

Fase 5 : Penghargaan terhadap kelompok

- Kelompok yang memperoleh skor terbanyak diberikan penghargaan oleh guru

Pertemuan 2 (2 x 35 menit)

Fase 1 : Penyajian kelas

- Guru mengulangi apa yang sudah kemarin siswa peroleh dan media yang sudah dimainkan
- Untuk menguatkan ingatan siswa terkait materi yang sudah dipelajari guru memberikan pertanyaan pemantik terkait norma kehidupan dan bullying
- Guru mengulang pemahaman terkait norma kehidupan dan bullying sesuai dengan permainan monopoli stop bullying siswa yang dimainkan dipertemuan sebelumnya

- Siswa menyimak penjelasan

Fase 2 : Pemilihan peran

- Dipertemuan kedua ini guru telah menyiapkan strategi pembelajaran guna untuk menguatkan pemahaman selain dari permainan monopoli, yaitu role playing model atau bermain peran.
- Guru menyiapkan siapa saja yang memerankan setiap tokoh diambil dari setiap perwakilan kelompok

Fase 3 : siswa belajar memahami peran

- Siswa yang ditugaskan memerankan peran sesuai naskah yang ada
- Siswa memerankan dan menyelesaikan drama bullying di lingkungan sekolah dengan baik
- Guru selalu memandu berjalannya drama bullying di lingkungan sekolah yang diperankan oleh siswa

Kegiatan Akhir

- siswa menyampaikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari hari ini dan diperkuat oleh guru
- guru memberi penguatan kembali semua kegiatan yang sudah dilakukan
- siswa diberikan motivasi untuk terus belajar
- guru menutup kegiatan pembelajaran dengan doa bersama dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam

Refleksi

- Untuk Guru :
 1. Apakah tujuan pembelajaran telah tercapai?
 2. Apakah peserta didik mengikuti pelajaran dengan aktif?
 3. Kesulitan apa yang dialami guru?
- Untuk Peserta didik :
 1. Apakah ada kesulitan yang kamu temui pada pembelajaran kali ini?
 2. Apakah yang kamu rasakan dengan pembelajaran ini?
 3. Apa yang membuatmu tertarik pada kegiatan pembelajaran ini?

Bahan Ajar

NORMA KEHIDUPAN

A. Macam-Macam Norma dalam Kehidupanku

Kalian telah mengetahui bahwa terdapat empat jenis norma di

Indonesia, yaitu **norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan dan norma hukum**. Norma agama, adalah seperangkat aturan yang bersumber dari kitab suci berisi perintah, larangan, dan anjuran Tuhan Yang Maha Esa. Norma kesusilaan adalah norma yang bersumber dari hati nurani manusia. Norma kesopanan adalah norma yang bersumber dari kebiasaan dan tata cara hidup masyarakat. Norma hukum merupakan seperangkat aturan yang mengikat seluruh warga negara serta bersumber dari peraturan perundang-undangan yang berlaku dan memiliki sanksi yang tegas.

Norma kehidupan adalah aturan-aturan yang berlaku dalam kehidupan masyarakat untuk menjaga ketertiban dan keseimbangan. Norma kehidupan bertujuan untuk mengatur kehidupan masyarakat, mewujudkan kehidupan masyarakat yang rukun, dan menciptakan keselarasan dalam kehidupan masyarakat. Berikut adalah norma beserta contoh :

1) Norma agama merupakan aturan-aturan yang dijalankan oleh masyarakat yang sumbernya berasal dari Tuhan Yang Maha Esa.

Norma ini biasanya berisi akan perintah yang harus dijalankan oleh seseorang, ajaran yang merupakan segala ilmu ataupun pedoman bagi para penganut agama tersebut, maupun larangan yang berarti tidak melakukan suatu perbuatan yang seharusnya dihindari.

Contoh dari norma agama : adanya zakat, larangan membully sesama, ibadah dan lain sebagainya

2) Norma kesusilaan merupakan aturan-aturan yang dijalankan oleh masyarakat yang sumbernya berasal dari hati nurani seseorang. Norma ini merupakan sesuatu yang kita jalani dan rasakan setiap harinya, dimana seseorang didorong untuk melakukan tindakan yang baik dan menghindari tindakan yang buruk. Intinya, norma ini memiliki tujuan untuk mengatur perbuatan atau tingkah laku yang dilakukan seseorang.

Contoh : saling menghormati, tidak saling ejek

3) Norma hukum merupakan aturan-aturan yang dibuat oleh badan yang

bertanggung jawab seperti pemerintah yang dikemas dalam bentuk Undang-Undang. Norma ini memiliki sifat yang memaksa guna menjaga dan melindungi kepentingan masyarakat. Contoh : menaati peraturan sekolah, tidak boleh kasar terhadap sesama atau (bullying)

- 4) Norma sosial adalah aturan atau pedoman yang mengatur perilaku masyarakat dalam suatu kelompok atau lingkungan. Norma sosial berfungsi untuk menjaga ketertiban, keseimbangan, dan keselarasan dalam interaksi sosial. Contoh : saling menghormati

Daftar Pustaka

Adi Darma Indra, et all, *Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas V*, Jakarta Selatan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2023

Yuni Herawati et all, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Norma Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V materi Norma dan Aturan Dalam Kehidupan Sehari-hari di SDN Gayam 3 Kediri*, Universitas Nusantara Kediri, 2024

Adisel et all, *Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Menumbuhkan Kedisiplinan Norma Siswa Siswa Sekolah Dasar*, Indonesian Journal Of Civic Education, Vol. 1, no.2, Juni 2021

Asesment

Kriteria Penilaian	Perlu Bimbingan (1)	Perlu Pengingat an (2)	Berusaha dengan Baik (3)	Pemantapan (4)	Istimewa (5)
Penerapan Norma Kehidupan	Belum mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmad dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan	Sadar dalam bersiap memulai kegiatan, khidmad dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan	Berusaha dalam bersiap memulai kegiatan, khidmad dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan	Mampu dalam bersiap memulai kegiatan, khidmad dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain, mengungkapkan	Mandiri dan berani unjuk diri dalam bersiap memulai kegiatan, khidmad dalam berdoa, menghormati guru, menghargai pendapat orang lain,

	akan apresiasi dengan bantuan oleh guru	apresiasi dengan bantuan oleh guru	apresiasi dengan bantuan oleh guru	apresiasi dengan bantuan oleh guru	mengungkapkan apresiasi dengan bantuan oleh guru
Memahami materi yang disampaikan	Belum siap dan mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru	Sadar dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru	Berusaha dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru	Mampu dalam menerima materi dan informasi dengan bantuan guru	Bersiap diri dan mampu dalam menerima materi
Meng gali dan menjelaskan informasi atau menceritakan ulang materi yang didapat	Belum mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali materi yang didapat	Sadar dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali materi yang didapat	Berusaha dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali materi yang didapat	Mampu dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali materi yang didapat	Mandiri dan berani dalam menyajikan informasi atau menyampaikan kembali materi yang didapat
Bekerja sama dalam diskusi kelompok	Belum mampu mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah	Sadar dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah	Berusaha dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah	Mampu dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah	Mandiri dan berani dalam mengatur diri, bekerja sama dalam kelompok, pengambilan dan pelaksanaan keputusan, serta menyelesaikan masalah

Mengetahui
Guru kelas

Jember, 30 Oktober 2024
Pengajar



Eri Tri Ayu Ningtvas, S.Pd.



Hesti Gusmiarni
NIM : 214101040004



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 10 : Absensi Siswa kelas V

No	Nama Siswa	P/L
1.	Abizarh Ramadhan B.	L
2.	Ahmad Davin Afham H.	L
3.	Anugrah Beni Santoso	L
4.	Danis Avfa Ramadhan	L
5.	Dira Azkiya Putri	P
6.	Jayafi Aisi Kurniawan	L
7.	Muhammad Reihan Kurniawan	L
8.	Marsya Khoirin Nadhifa	P
9.	Maura Putri Rahayu	P
10.	Farel	L
11.	Muhammad Saputra	L
12.	Muhammad Kevin Rizqy A.	L
13.	Najwa Aulya Habibah	P
14.	Sarisah Amanda Putri	P
15.	Sirin Nayla Sahila	P
16.	Sasa Umi Nor Aisyah	P
17.	Yusril Amanial Maajid	L



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11 : Surat Himbauan Larangan Bullying



Lampiran 12 :Catatan Evaluasi Guru

CATATAN EVALUASI GURU (Tindakan Bullying Kelas V SDN 4 Sumbergondo)

No	Bulan	Tindakan Bullying	Pengawasan
1.	Agustus	-	-
2.	September	Seringnya siswa berkelahi antar sesama teman disebabkan sering bully membully	Guru memberikan nasihat dengan cara lebih mendekatkan diri kepada siswa
3.	Oktober	-	-
4.	November	Seringnya siswa berkelahi antar sesama teman disebabkan sering bully membully	Diberikan sanksi atau hukuman ringan agar tidak mengulangi kegaduhan
5.	Desember	Adanya tindakan bullying dilakukan oleh sekelompok siswa di kelas V menjadikan kurang kondusif pembelajaran	Guru memberikan peraturan tegas di kelas.

Mengetahui,
Guru Kelas

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER
Eri Tri Ayu Ningtvas, S.Pd

Lampiran 13 : Hasil Angket Validator Media 1

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Judul : Pengembangan Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game* Berbantuan Role Playing Model Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Norma Kehidupan Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo Banyuwangi
Dosen Validator : Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
Peneliti : Hesti Gusmiarni
Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game*. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap materi melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (✓) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
3 = Cukup
4 = Setuju/Baik
5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Ketepatan Materi						
1	Kesesuaian media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> , dengan identitas: kelas, mata pelajaran, topik yang akan diajarkan					✓
2	Kesesuaian materi dalam media <i>Stop Bullying</i> dengan karakteristik peserta didik kelas V				✓	
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan				✓	
4	Kelengkapan pembahasan materi dalam media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan materi nilai moral					✓
5	Kesesuaian kartu pertanyaan, kartu jawaban, dan kartu level dengan materi norma kehidupan dan masalah bullying					✓
Aspek Penyajian						
6	Materi dalam media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> disajikan secara menarik				✓	
7	Materi dalam media dapat membangun pemahaman bagi peserta didik tentang bullying dan norma kehidupan				✓	
8	Materi dalam media dapat membantu pendidik memberikan pemahaman norma dalam kehidupan dan bullying					✓
9	Materi pada media dapat memberikan edukasi- edukasi tentang persoalan <i>bullying</i> dengan dikaikan pada materi					✓
10	Materi dalam media dapat memberikan dampak positif dan dapat ditangkap dengan baik oleh siswa					✓

11	Naskah drama yang ada disajikan secara menarik untuk melengkapi media dan menerapkan <i>role playing model</i>					✓
12	Naskah drama tentang bullying membangun pemahaman siswa tentang dampak dari tindakan bullying					✓
13	Naskah drama tentang bullying dengan diterapkan <i>role playing model</i> dapat membantu pemahaman nilai moral				✓	
14	Naskah drama dengan dibantu <i>role playing model</i> dapat mengedukasi siswa tentang adanya tindakan bullying					✓
15	Drama tentang pembullying di lingkungan sekolah dapat memberikan contoh dari tindakan siswa agar terus berbuat baik di kehidupan khususnya lingkungan sekolah				✓	

C. Komentor dan Saran

Norma kehidupan diluar sekolah
di masukkan

D. Kesimpulan

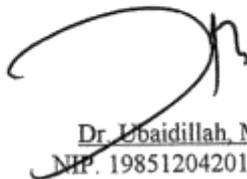
1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

J E M B E R

Jember, 16 Desember 2024

Ahli Materi


Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
NIP. 198512042015031002

Lampiran 14 : Hasil Angket Validator Materi 2

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Judul : Pengembangan Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game* Berbantuan *Role Playing Model* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Norma Kehidupan Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo Banyuwangi
Dosen Validator : Yuli Indarti S.KM., M.Kes.
Peneliti : Hesti Gusmiarni
Tanggal : 17 Desember 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan Pengembangan Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game* Berbantuan *Role Playing Model*. Dimohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap materi melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Checklist* (√) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
3 = Cukup
4 = Setuju/Baik
5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Ibu menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Ibu untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Ketepatan Materi						
1	Kesesuaian media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> , dengan identitas: kelas, mata pelajaran, topik yang akan diajarkan					✓
2	Kesesuaian materi dalam media <i>Stop Bullying</i> dengan karakteristik peserta didik kelas V					✓
3	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan					✓
4	Kelengkapan pembahasan materi dalam media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan materi nilai moral					✓
5	Kesesuaian kartu pertanyaan, jawaban, dan kartu level dengan materi norma kehidupan dan masalah bullying					✓
Aspek Penyajian						
6	Materi dalam media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> disajikan secara menarik					✓
7	Materi dalam media dapat membangun pemahaman bagi peserta didik tentang bullying dan norma kehidupan					✓
8	Materi dalam media dapat membantu pendidik memberikan pemahaman norma dalam kehidupan dan bullying					✓
9	Materi pada media dapat memberikan edukasi- edukasi tentang persoalan <i>bullying</i> dengan dikaitkan pada materi					✓
10	Materi dalam media dapat memberikan dampak positif dan dapat ditangkap dengan baik oleh siswa					✓

11	Naskah drama yang ada disajikan secara menarik untuk melengkapi media dan menerapkan <i>role playing model</i>					✓
12	Naskah drama tentang bullying membangun pemahaman siswa tentang dampak dari tindakan bullying					✓
13	Naskah drama tentang bullying dengan diterapkan <i>role playing model</i> dapat membantu pemahaman nilai moral					✓
14	Naskah drama dengan dibantu <i>role playing model</i> dapat mengedukasi siswa tentang adanya tindakan bullying					✓
15	Drama tentang pembullying di lingkungan sekolah dapat memberikan contoh dari tindakan siswa agar terus berbuat baik di kehidupan khususnya lingkungan sekolah					✓

C. Komentar dan Saran

- Kartu pertanyaan & jawaban ditambah dg materi pertanyaan/pertanyataan dari sisi pelaku dan korban
- Beberapa pertanyaan perlu disederhanakan

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

Jember, 17 Desember 2024

Ahli Materi

Yuli Indarti S.KM., M.Kes.
NIP. 196907101993032006

Lampiran 15 : Hasil Angket Validator Media

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Judul : Pengembangan Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game* Berbantuan *Role Playing Model* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Norma Kehidupan Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo Banyuwangi
Dosen Validator : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
Peneliti : Hesti Gusmiarni
Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli media terhadap kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran *Stop Bullying* Berbasis *Board Game*. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (√) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
 - 2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
 - 3 = Cukup
 - 4 = Setuju/Baik
 - 5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Aspek Tampilan Desain						
1	Tampilan media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V					✓
2	Tata letak penempatan tulisan pada media mudah dipahami					✓
3	Media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> tahan lama					✓
4	Bentuk dan ukuran media sudah sesuai				✓	
5	Desain gambar pada papan monopoli <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> sudah sesuai dan dapat diimplementasikan				✓	
6	Panduan/petunjuk dalam penggunaan media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> ditampilkan secara jelas				✓	
7	Kesesuaian pemilihan warna dalam media					
Aspek Isi Materi						
8	Media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan Tujuan pembelajaran yaitu edukasi bullying dengan dikaitkan materi norma kehidupan.					✓
9	Karakter dalam pemilihan gambar dalam media sesuai dengan isi materi				✓	
10	Kelengkapan komponen media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan materi				✓	
Aspek Kebermanfaatan						
12	Media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> efektif digunakan sebagai media pembelajaran di kelas V				✓	

13	Penggunaan media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan					✓
14	Media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> aman dan diaplikasikan secara praktis dalam dimensi ruang dan waktu					✓
15	Media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> dapat menumbuhkan partisipasi aktif peserta didik					✓
16	Media <i>Stop Bullying</i> Berbasis <i>Board Game</i> dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam mengenalkan materi dengan cara yang baru					✓

C. Komentar dan Saran

1. Bentuk / ukuran disesuaikan dgn jumlah siswa (kelompok)
2. Desain gambar disesuaikan dgn tema *Bullying*
3. petunjuk permainan & aturan permainan diperjelas
4. pemilihan gambar / ilustrasi dibuat lebih riil / bisa berbantuan AI.
5. kartu dan wang dibuat semirip mungkin dgn monopoli
6. perlu uji coba kelompok kecil sebelum dilakukan uji coba kelompok besar.

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
 - ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- *) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 JEMBER
 Jember, 23 Desember 2024

Ahli Media



Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
 NIP. 198606172015031006

Lampiran 16 : Hasil Angket Validator Bahasa

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Judul : Pengembangan Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game* Berbantuan *Role Playing Model* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Norma Kehidupan Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo Banyuwangi
Dosen Validator : Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.
Peneliti : Hesti Gusmiarni
Tanggal : 13 Desember 2024

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar angket validasi dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian Bapak selaku ahli bahasa terhadap kelayakan Pengembangan Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game*. Dimohon kesediaan Bapak memberikan penilaian terhadap media melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Bapak untuk memberikan tanda *Checklist* (√) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:
1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik
2 = Tidak Setuju/Tidak Baik
3 = Cukup
4 = Setuju/Baik
5 = Sangat Setuju/Sangat Baik
3. Apabila Bapak menilai terdapat beberapa hal yang kurang sesuai atau perlu diperbaiki, dimohon untuk memberikan saran atau komentar pada kolom yang tersedia sehingga dapat dilakukan revisi lebih lanjut.
4. Dimohon Bapak untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
5. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Pada media stop bullying berbasis board game kaidah bahasa yang digunakan baik dan benar sesuai EYD					✓
2	Pada media stop bullying berbasis board game menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dipahami oleh peserta didik					✓
3	Menggunakan struktur kalimat dan tanda baca yang tepat sesuai EYD pada media stop bullying berbasis board game				✓	✓
4	Menggunakan kalimat yang sederhana dan sesuai sasaran pada media stop bullying berbasis board game				✓	✓
5	Menggunakan bahasa yang komunikatif pada media stop bullying berbasis board game				✓	
6	pada media stop bullying berbasis board game ejaan yang digunakan sudah tepat sesuai EYD					✓
7	pada media stop bullying berbasis board game ketepatan dalam memilih bahasa untuk menguraikan materi sesuai EYD					✓
8	pada media stop bullying berbasis board game menggunakan bahasa yang efektif					✓
9	Konsistensi penggunaan ikon/symbol pada media stop bullying berbasis board game					✓
10	Konsistensi penggunaan istilah pada media stop bullying berbasis board game					✓
11	Ketepatan pemilihan bahasa pada naskah drama bullying yang akan diterapkan dengan model <i>role playing</i>					✓

12	Pada naskah drama menggunakan bahasa yang lugas dan mudah dimengerti					✓
13	Nilai bahasa dalam naskah drama untuk model role playing memberikan pesan sesuai materi dan bahasa yang komunikatif					✓
14	Ejaan pada naskah drama sudah tepat sesuai EYD					✓
15	Penggunaan bahasa yang efektif dalam naskah drama					✓

C. Komentar dan Saran

Secara umum bahasa yang sudah efektif sebagai teks percaian, dan Rapitan kor anak & bca.

D. Kesimpulan

1. Layak digunakan tanpa revisi
- ② Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan dan harus revisi

*) Lingkari salah satu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 13 - Okt. 2024

Ahli Bahasa



Shidiq Ardianta, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198808232019031009

Lampiran 17 : Hasil Angket Respon Ahli Pembelajaran

LEMBAR ANGKET VALIDASI AHLI PEMBELAJARAN

Mata Pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan
Judul : Pengembangan Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game* Berbantuan *Role Playing Model* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Norma Kehidupan Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo Banyuwangi
Sasaran : Eri Tri Ayu Ningtyas, S.Pd.
Peneliti : Hesti Gusmiarni
Tanggal :

A. Petunjuk Pengisian

1. Mohon kesediaan Ibu memberikan penilaian terhadap media pembelajaran *Stop Bullying* Berbasis *Board Game* melalui beberapa aspek yang telah disusun.
2. Dimohon Ibu untuk memberikan tanda *Checklist* (√) pada kolom penilaian yang dianggap sesuai dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Terdapat lima alternatif jawaban, yaitu:

1 = Sangat Tidak Setuju/Sangat Tidak Baik

2 = Tidak Setuju/Tidak Baik

3 = Cukup

4 = Setuju/Baik

5 = Sangat Setuju/Sangat Baik

3. Dimohon Ibu untuk melingkari kesimpulan akhir pilihan penilaian penelitian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
4. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Media pembelajaran <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan Capaian dan Tujuan Pembelajaran				✓	
2	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> memiliki bentuk dan tampilan yang menumbuhkan antusias peserta didik				✓	
3	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> disertai panduan sehingga mempermudah dalam penggunaannya				✓	
4	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> cocok digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan materi norma kehidupan kelas V				✓	
5	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dapat membantu guru dalam menyampaikan materi norma kehidupan kepada peserta didik			✓		
6	Penggunaan media ini efektif untuk menunjang pemahaman peserta didik terhadap materi, serta <i>support</i> strategi <i>role playing</i> pada materi ini juga dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar				✓	
7	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi nilai moral dalam kehidupan					✓
8	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> memiliki daya tahan lama				✓	
9	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> yang disertai strategi <i>role playing</i> sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas V					✓

10	Penggunaan media ini disertai dengan strategi <i>role playing</i> dapat meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam belajar				✓
11	Bahasa yang digunakan dalam media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan EYD			✓	
12	Materi dalam media diuraikan secara rinci		✓		
13	Penggunaan kalimat dalam media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> mudah dipahami guru			✓	
14	Materi dalam media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> sesuai dengan buku yang dimiliki peserta didik dan guru			✓	
15	Media <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> disertai strategi <i>role playing</i> dapat membantu guru dalam menciptakan suasana belajar yang seru dan menyenangkan			✓	
16	Adanya naskah drama bullying di sekolah dapat memberikan pembelajaran yang interaktif kepada siswa				✓
17	Nilai bahasa dalam naskah drama untuk model <i>role playing</i> memberikan pesan sesuai materi dan bahasa yang komunikatif			✓	

C. Komentor dan Saran

Media pembelajaran sudah baik, bisa ditingkatkan dengan berbagai ice breaking dan pengetahuan yang membuat siswa lebih semangat dalam pembelajaran dan lebih banyak motivasi agar siswa tidak melakukan bullying dalam berbagai aspek/perilaku.

D. Kesimpulan

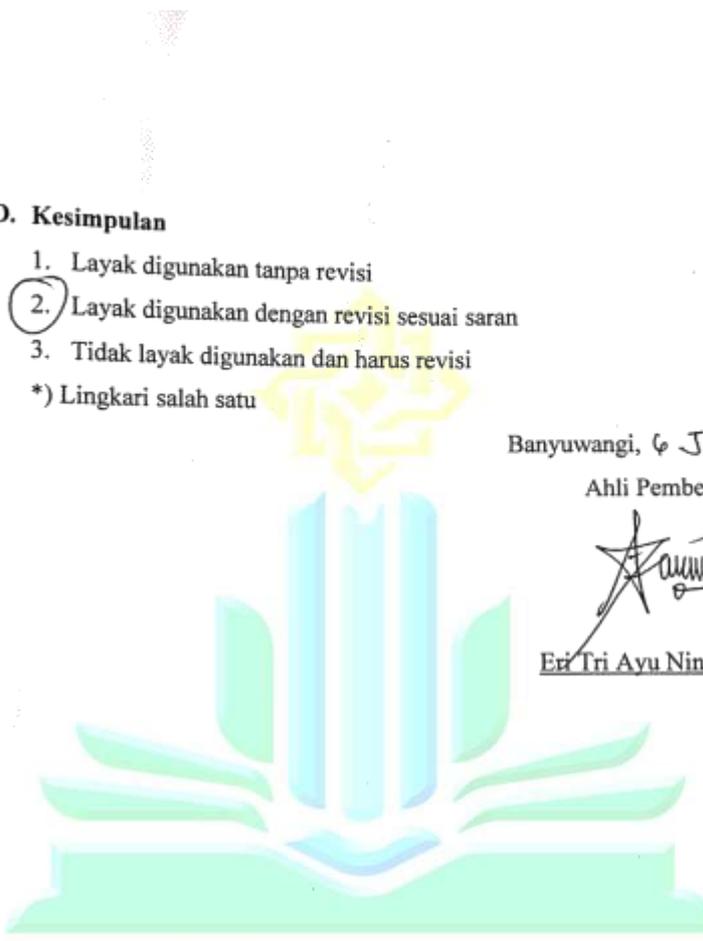
1. Layak digunakan tanpa revisi
 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan dan harus revisi
- *) Lingkari salah satu

Banyuwangi, 6 Januari 2024

Ahli Pembelajaran



Eri Tri Ayu Ningtyas, S.Pd.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 18 : Angket Respon Peserta Didik (Skala Kecil)

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP MEDIA *STOP BULLYING* BERBASIS *BOARD GAME*

NAMA : Ahmad DAFIN AFhan habibullah

KELAS : 5

ABSEN : 2

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon untuk memberikan tanda (√) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Isi esai yang sudah disediakan sesuai pendapat pribadi

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat menarik untuk belajar.	√				
2	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat menyenangkan jika diterapkan dalam	√				

	materi pembelajaran					
3	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>board game</i> karena desain media menarik dengan adanya permainan monopoli	✓				
4	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu memahami materi norma kehidupan		✓			
5	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu saya memahami akan dampak dari tindakan bullying		✓			
6	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu untuk meningkatkan semangat belajar materi norma kehidupan dan edukasi perihal tindakan bullying	✓				
7	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini tidak membuat saya merasa terbebani saat belajar		✓			
8	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli dapat mendorong rasa keingin tahuan saya untuk mengetahui edukasi-edukasi tentang bullying dan materi norma kehidupan	✓				
9	Dari adanya media <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli menumbuhkan kesadaran akan perilaku-perilaku	✓				

	baik dan menjunjung norma kehidupan	✓				
10	Dari adanya media <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli membantu kesadaran saya, bahwa tindakan bullying adalah tindakan tidak baik serta tidak pantas di lingkungan sekolah maupun luar sekolah	✓				
11	Pembelajaran dengan media dan dibantu oleh role playing model atau bermain peran dalam drama bullying di sekolah menarik untuk pembelajaran	✓				
12	Pembelajaran dengan media dan model role playing tidak membosankan	✓				
13	Pembelajaran dengan model role playing membuat semangat dalam belajar	✓				
14	Pembelajaran model role playing tidak membuat saya terbebani dalam belajar	✓				
15	Berbantuan role playing model media <i>stop bullying</i> berbasis board game semakin menarik dan lengkap penerapannya dan saya lebih bisa memahami materi dengan baik	✓				

Banyuwangi, 6 Januari 2024

Siswa
 DAFIN
 (.....)

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP MEDIA STOP BULLYING BERBASIS BOARD GAME

NAMA : *Sirin Nayla Sahwa*

KELAS : 5

ABSEN : 15

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Isi esai yang sudah disediakan sesuai pendapat pribadi

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat menarik untuk belajar.	✓				
2	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat menyenangkan jika diterapkan dalam	✓				

	materi pembelajaran					
3	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>board game</i> karena desain media menarik dengan adanya permainan monopoli	✓				
4	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu memahami materi norma kehidupan	✓				
5	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu saya memahami akan dampak dari tindakan bullying			✓		
6	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu untuk meningkatkan semangat belajar materi norma kehidupan dan edukasi perihal tindakan bullying			✓		
7	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini tidak membuat saya merasa terbebani saat belajar	✓				
8	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli dapat mendorong rasa keingintahuan saya untuk mengetahui edukasi-edukasi tentang bullying dan materi norma kehidupan	✓				
9	Dari adanya media <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli menumbuhkan kesadaran akan perilaku-perilaku	✓				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJAHACHMAD SIDDIQ
JEMBER

	baik dan menjunjung norma kehidupan					
10	Dari adanya media <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli membantu kesadaran saya, bahwa tindakan bullying adalah tindakan tidak baik serta tidak pantas di lingkungan sekolah maupun luar sekolah	✓				
11	Pembelajaran dengan media dan dibantu oleh role playing model atau bermain peran dalam drama bullying di sekolah menarik untuk pembelajaran	✓				
12	Pembelajaran dengan media dan model role playing tidak membosankan			✓		
13	Pembelajaran dengan model role playing membuat semangat dalam belajar	✓				
14	Pembelajaran model role playing tidak membuat saya terbebani dalam belajar			✓		
15	Berbantuan role playing model media <i>stop bullying</i> berbasis board game semakin menarik dan lengkap penerapannya dan saya lebih bisa memahami materi dengan baik	✓				

Banyuwangi 6 Januari 2025

Siswa

Nayla

(.....)

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP MEDIA *STOP BULLYING* BERBASIS *BOARD GAME*

NAMA : *Najwa aulya Habibah*

KELAS : *Lima (5)*

ABSEN : *013 / tigabelus*

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Isi esai yang sudah disediakan sesuai pendapat pribadi

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat menarik untuk belajar.	✓				
2	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat menyenangkan jika diterapkan dalam	✓				

	materi pembelajaran					
3	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>board game</i> karena desain media menarik dengan adanya permainan monopoli	✓				
4	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu memahami materi norma kehidupan	✓				
5	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu saya memahami akan dampak dari tindakan bullying	✓				
6	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu untuk meningkatkan semangat belajar materi norma kehidupan dan edukasi perihal tindakan bullying		✓			
7	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini tidak membuat saya merasa terbebani saat belajar	✓				
8	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli dapat mendorong rasa keingintahuan saya untuk mengetahui edukasi-edukasi tentang bullying dan materi norma kehidupan	✓				
9	Dari adanya media <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli menumbuhkan kesadaran akan perilaku-perilaku	✓				

	baik dan menjunjung norma kehidupan					
10	Dari adanya media <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli membantu kesadaran saya, bahwa tindakan bullying adalah tindakan tidak baik serta tidak pantas di lingkungan sekolah maupun luar sekolah			✓		
11	Pembelajaran dengan media dan dibantu oleh role playing model atau bermain peran dalam drama bullying di sekolah menarik untuk pembelajaran	✓				
12	Pembelajaran dengan media dan model role playing tidak membosankan	✓				
13	Pembelajaran dengan model role playing membuat semangat dalam belajar	✓				
14	Pembelajaran model role playing tidak membuat saya terbebani dalam belajar	✓				
15	Berbantuan role playing model media stop bullying berbasis board game semakin menarik dan lengkap penerapannya dan saya lebih bisa memahami materi dengan baik	✓				

Banyuwangi, 06 Januari 2025

Siswa

(*Nejwa*)
Nejwa

Lampiran 19 : Angket Respon Peserta Didik (Skala Besar)

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP MEDIA *STOP BULLYING* BERBASIS *BOARD GAME*

NAMA : *Sirin Naya Sahita*

KELAS : *5*

ABSEN : *15*

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon untuk memberikan tanda (√) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Isi esai yang sudah disediakan sesuai pendapat pribadi

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat menarik untuk belajar.		√			
2	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat menyenangkan jika diterapkan dalam materi pembelajaran		√			
3	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>board game</i> karena desain media menarik dengan adanya permainan monopoli		√			
4	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini		√			

	sangat membantu memahami materi norma kehidupan	✓				
5	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu saya memahami akan dampak dari tindakan bullying	✓				
6	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu untuk meningkatkan semangat belajar materi norma kehidupan dan edukasi perihal tindakan bullying	✓				
7	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini tidak membuat saya merasa terbebani saat belajar	✓				
8	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli dapat mendorong rasa keingin tahuan saya untuk mengetahui edukasi-edukasi tentang bullying dan materi norma kehidupan	✓				
9	Dari adanya media <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli menumbuhkan kesadaran akan perilaku-perilaku baik dan menjunjung norma kehidupan	✓				
10	Dari adanya media <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli membantu kesadaran saya, bahwa tindakan bullying adalah tindakan tidak baik serta tidak pantas di lingkungan sekolah maupun luar sekolah	✓				
11	Pembelajaran dengan media dan dibantu oleh role playing model atau bermain peran dalam drama bullying di sekolah menarik untuk pembelajaran	✓				
12	Pembelajaran dengan media dan model role playing tidak membosankan	✓				

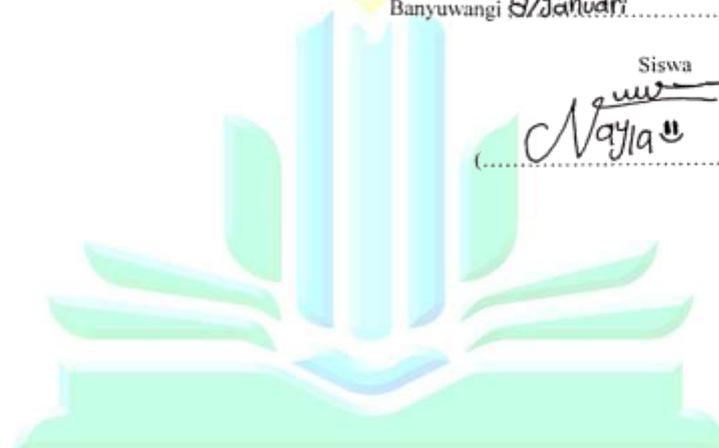
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
Jember

13	Pembelajaran dengan model role playing membuat semangat dalam belajar	✓				
14	Pembelajaran model role playing tidak membuat saya terbebani dalam belajar	✓				
15	Berbantuan role playing model media stop bullying berbasis board game semakin menarik dan lengkap penerapannya dan saya lebih bisa memahami materi dengan baik	✓				

Banyuwangi 8/Januari.....2025

Siswa

Nayla
 (.....)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
 J E M B E R

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP MEDIA *STOP BULLYING* BERBASIS *BOARD GAME*

NAMA : *Jayofi Aisi Kurniawan*

KELAS : *5 (iim)*

ABSEN : *6*

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon untuk memberikan tanda (✓) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Isi esai yang sudah disediakan sesuai pendapat pribadi

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat menarik untuk belajar.	✓				
2	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat menyenangkan jika diterapkan dalam materi pembelajaran	✓				
3	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>board game</i> karena desain media menarik dengan adanya permainan monopoli		✓			
4	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini	✓				

	sangat membantu memahami materi norma kehidupan	✓				
5	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu saya memahami akan dampak dari tindakan bullying	✓				
6	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu untuk meningkatkan semangat belajar materi norma kehidupan dan edukasi perihal tindakan bullying	✓				
7	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini tidak membuat saya merasa terbebani saat belajar	✓				
8	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli dapat mendorong rasa keingin tahuan saya untuk mengetahui edukasi-edukasi tentang bullying dan materi norma kehidupan	✓				
9	Dari adanya media <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli menumbuhkan kesadaran akan perilaku-perilaku baik dan menjunjung norma kehidupan	✓				
10	Dari adanya media <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli membantu kesadaran saya, bahwa tindakan bullying adalah tindakan tidak baik serta tidak pantas di lingkungan sekolah maupun luar sekolah	✓				
11	Pembelajaran dengan media dan dibantu oleh <i>role playing model</i> atau bermain peran dalam drama bullying di sekolah menarik untuk pembelajaran	✓				
12	Pembelajaran dengan media dan model <i>role playing</i> tidak membosankan	✓				

13	Pembelajaran dengan model role playing membuat semangat dalam belajar	✓				
14	Pembelajaran model role playing tidak membuat saya terbebani dalam belajar	✓				
15	Berbantuan role playing model media stop bullying berbasis board game semakin menarik dan lengkap penerapannya dan saya lebih bisa memahami materi dengan baik	✓				

Banyuwangi ..Cibv, 8 Januari..... 2025

Siswa

(Aisi Kurniawan
(Dw))

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ANGKET RESPON SISWA

TERHADAP MEDIA *STOP BULLYING* BERBASIS *BOARD GAME*

NAMA : Nurdia Ayu Azzahra

KELAS : L101(5)

ABSEN : 013 / 120200000

A. Petunjuk Pengisian

1. Dimohon untuk memberikan tanda (√) pada kolom angka pada setiap butir penilaian dengan keterangan sebagai berikut :

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup Baik

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Isi esai yang sudah disediakan sesuai pendapat pribadi

Atas kesediaannya untuk mengisi angket ini, saya ucapkan terimakasih.

B. Instrumen Angket Penilaian

No.	Indikator	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat menarik untuk belajar.	√				
2	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat menyenangkan jika diterapkan dalam materi pembelajaran		√			
3	Saya senang belajar menggunakan media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>board game</i> karena desain media menarik dengan adanya permainan monopoli	√				
4	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini	√				

	sangat membantu memahami materi norma kehidupan	✓				
5	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu saya memahami akan dampak dari tindakan bullying	✓				
6	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini sangat membantu untuk meningkatkan semangat belajar materi norma kehidupan dan edukasi perihal tindakan bullying	✓				
7	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli ini tidak membuat saya merasa terbebani saat belajar	✓				
8	Media pembelajaran <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli dapat mendorong rasa keingin tahuan saya untuk mengetahui edukasi-edukasi tentang bullying dan materi norma kehidupan	✓				
9	Dari adanya media <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli menumbuhkan kesadaran akan perilaku-perilaku baik dan menjunjung norma kehidupan	✓				
10	Dari adanya media <i>stop bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> dengan menggunakan papan monopoli membantu kesadaran saya, bahwa tindakan bullying adalah tindakan tidak baik serta tidak pantas di lingkungan sekolah maupun luar sekolah	✓				
11	Pembelajaran dengan media dan dibantu oleh role playing model atau bermain peran dalam drama bullying di sekolah menarik untuk pembelajaran	✓				
12	Pembelajaran dengan media dan model role playing tidak membosankan	✓				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

13	Pembelajaran dengan model role playing membuat semangat dalam belajar	✓				
14	Pembelajaran model role playing tidak membuat saya terbebani dalam belajar	✓				
15	Berbantuan role playing model media stop bullying berbasis board game semakin menarik dan lengkap penerapannya dan saya lebih bisa memahami materi dengan baik	✓				

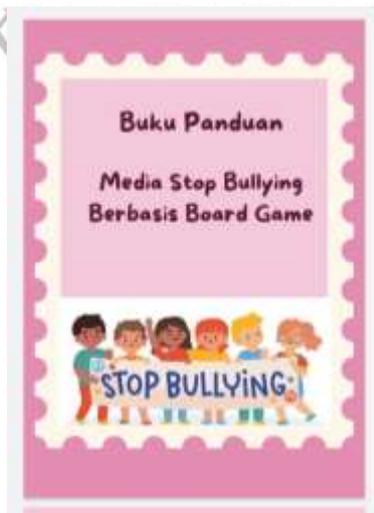
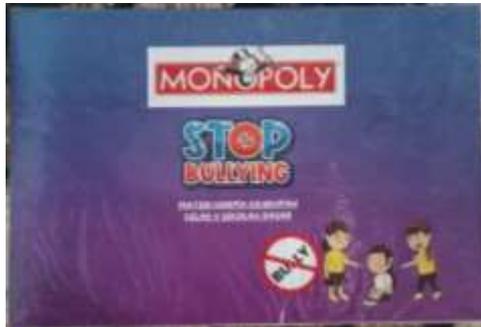
Banyuwangi, 08 Januari 2025

Siswa

(.....*Naiwa*.....)
Naiwa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 20 : Media Stop Bullying berbasis Board Game



Lampiran 21 : Naskah Drama Bullying Dilingkungan Sekolah

NASKAH DRAMA BULLYING DALAM LINGKUNGAN SEKOLAH

Tujuan : Memberikan edukasi langsung terhadap siswa tentang larangan adanya bullying di kehidupan khususnya di lingkungan sekolah.

Latar : Lingkungan Sekolah.

Pemeran : 1. Siti (siswa baru kelas V korban pembullying)
2. Devan (siswa kelas V pelaku bullying)
3. Kevin (siswa kelas V pelaku bullying)
4. Reno (siswa kelas V pelaku bullying)
5. Ratih (teman baik siti)
6. Galih (ketua kelas V)
7. Bu Retno (guru kelas V)
8. Bu Sari (kepala sekolah)
9. Pak Bahar (polisi)

Drama ini menceritakan siswa baru disebuah sekolah yang dibully oleh beberapa teman kelasnya hingga mengakibatkan pertengkaran dan trauma tersendiri bagi korban bullying, namun ada banyak tindakan baik dari guru kelas hingga pihak berwajib dalam menangani kasus pembullying di lingkungan sekolah.

Adegan 1

Ada salah satu anak baru bernama siti yang baru masuk ke sekolah untuk pertama kalinya, dan baru beradaptasi pada lingkungan sekolah tersebut.

Siti berjalan di lorong kelas tiba-tiba ada 3 anak laki-laki yang menghadangnya

Devan : "Hei! siapa kamu kok aku baru lihat kamu, anak baru ya?"

Reno : "Iya kayaknya van cupu gitu anaknya"

Kevin : "Wahh seru ni Van, buat bercandaan" (dengan tatapan penuh rencana liciknya)

Siti : "Halo kenalin aku Siti anak baru di sekolah ini aku mau mencari kelasku dulu permisi" (dengan tatapan takut dan jalan tergesa-gesa telah dihadap 3 anak nakal didepannya)

Devan : Sombong sekali dia awas aja

Adegan 2

Siti sudah menemukan kelasnya dan bertemu teman baik dikelas itu.

Siti : "Halo permisi mau bertanya, apa ini kelas 5 ?

Ratih : "Halo juga, iya ini ruang kelas 5, kamu anak baru ya ? kenalin nama aku ratih.

Siti : "Iya kenalin nama aku Siti siswa baru disekolah ini"

Ratih : "Yei dapet teman baru, sini Siti duduk sama aku kebetulan aku sendiri"

Siti : "Terimakasih Ratih"

Selang beberapa menit 3 anak laki-laki yang menghadang siti, menghampiri Ratih dan Siti dikelas.

Devan : "Hei!" (suaranya keras dan begitu arogan)

Kevin : "Ternyata anak kelas kita dia van"

Reno : "Wah seru nih mainan baru"

Ratih : "Jangan nakal ya kalian, dia anak baru harus ditemani"

Devan : "Apasih anak dekil kayak gini tu tidak pantas kalau dikelas ini, jijik!"

Siti diam dan takut akan kedatangan 3 anak laki-laki yang nakal itu

Galih : "Ada apasih ribut didalam kelas"

Ratih : "Ini nih devan,reno, sama kevin ganggu anak baru dikelas kita"

Galih : "Jangan kaya gitu kalian, dia harus ditemani, jangan semena-mena"

Devan, Reno, dan Kevin pergi tanpa meminta maaf ke Siti dengan tatapan yang penuh dengan dendam.

Keesokan harinya ketiga anak laki-laki itu sudah merencanakan sesuatu yang tidak baik untuk Siti.

Adegan 3

Devan : “Kemana anak baru kemarin, yang tengil itu?”

Kevin : “Kita tunggu dulu van, pasti lewat sini!”

Reno : “Kita harus berhasil kali ini ngerjain dia!”

Beberapa menit kemudian siti datang dan berjalan ke arah mereka bertiga.

Devan : “Hei anak culun serahin tasmu!”

Siti : “Buat apa jangan?”

Kevin, Reno : “Serahin atau kita yang paksa!”

Siti : “Tidak mau!”

Devan : “Sudah rebut saja, pasangin permen karet ini dirambut dia!”

Reno dan Kevin tertawa dengan memaksa mengambil tas Siti di lorong sepi itu, memberi permen karet dirambutnya, Siti menangis dan tidak ada yang membantu.

Kemudian Retno datang dan mengetahui kejadian itu.

Retno : “Apa yang kalian lakukan tindakan kalian jahat!”

Devan : “Sudah terserah kita, jangan jadi pahlawan kesiangan” (mereka bertiga pergi dengan rasa senang)

Siti : “Sudah tidak apa Ret” (menangis)

Retno : “Tidak bisa dibiarkan siti, ini wali kelas harus tau, kalau dibiarkan nanti semakin menjadi-jadi perbuatan mereka, lihat ini rambut kamu penuh permen karet” (Mereka berdua berjalan menuju ke ruang guru)

Adegan 4

Didalam ruang guru ada wali kelas, kepala sekolah, dan kebetulan ada tinjauan dari kepolisian

Retno : "Assalamualaikum ibu"

Wali Kelas : "Walaikumsalam, ada apa Retno?"

Kepala Sekolah: "Kenapa rambut temannya kok kotor seperti itu?"

Pak Bahar : "Kenapa rambut temannya?"

Wali Kelas : "Ayo sini cerita, kenapa ada apa?"

Retno : "Iya ibu terimakasih, ini teman saya Siti anak baru di kelas V dia barusan dibully sama beberapa teman bu, sampai seperti ini"

Kepala sekolah : "Siapa yang membully kamu Siti?"

Siti : "Saya dibully sama Devan, Kevin, dan Reno bu pak"

Wali Kelas : "Mereka lagi yang selalu bikin masalah"

Kepala Sekolah : "Panggil mereka ibu harus bertindak tegas"

Pak Bahar : "Panggil mereka harus diberikan pembinaan, dari tingkat sekolah dasar harus tau pembullying itu tidak boleh, dapat merusak mental seseorang"

Selang beberapa waktu tiga anak itu menghadap kepala sekolah, wali kelas dan polisi

Adegan 5

Kepala Sekolah : "Kalian bertiga berdiri menghadap saya dan pak bahar"

Devan, Kevin, Reno : "Saik bu" (sambil menundukkan kepala ketakutan melihat didepannya tidak hanya kepala sekolah namun ada polisi juga)

Kepala Sekolah : "Pak bahar atasi mereka pak"

Pak Bahar : "Kalian habis melakukan apa, ayo akuin kesalahan yang sudah dilakukan"

Kevin : "Tidak kok pak kita Cuma bercanda sama Siti"

Pak Bahar : "Ayo bilang dulu kesalahannya apa"

Reno : "Iya pak kami membully Siti"

Pak Bahar : "Sebelum kalian diberi sanksi oleh kepala sekolah kalian harus saya beri himbuan tentang dampak dari bullying terutama di lingkungan sekolah, bullying itu tindakan tidak baik tindakan diskriminatif dan dampaknya sangat fatal apabila terus-terusan dibiarkan di lingkungan sekolah. Bullying bisa merusak mental pelajar, mengganggu aktivitas pembelajaran dan menciptakan lingkungan sekolah yang tidak aman. Saling menghormati antar sesama teman itu harus, kalian tidak boleh melakukan itu lagi ke Siti ataupun ke teman yang lain, sekarang bapak kasih peringatan apabila kamu masih tetap pihak kami akan ke sekolah ini kembali"

Devan : "Iya bapak, perbuatan kami salah, kami minta maaf"

Pak Bahar : "Minta maaf ke siti sekarang"

Devan : "Siti kita minta maaf atas perbuatan jait kami ke kamu, maafin kita ya Siti"

Kevin : "Aku juga minta maaf ya Siti"

Reno : "Kita janji tidak mengulangi lagi"

Siti : "Iya aku maafin kalian jangan lakuin hal ini lagi ya"

Devan : "Iya Siti"

Kepala sekolah : "Sudah ya kalian sudah diberi nasihat oleh pak polisi, sekarang ibu harus tetap beri kalian hukuman, bersihkan toilet sekolah, setelah ini perbuatan kalian jangan sampai diulangi lagi"

Devan : "Baik bu"

Mereka bertiga menyesal dan harus membersihkan toilet sesuai hukuman dari ibu kepala sekolah.

Lampiran 22 : Dokumentasi Penelitian

Wawancara Kepala Sekolah



Wawancara Wali Kelas V



Observasi Kegiatan Pembelajaran di Kelas V



Wawancara Peserta Didik Kelas V



Uji Skala Kecil



Uji skala Besar



Penerapan Role Playing Model (Drama Stop Bullying)



Lampiran 23 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Hesti Gusmiarni
 Nim : 214101040004
 Judul Penelitian : Pengembangan Media *Stop Bullying* Berbasis *Board Game* Berbantuan *Role Playing Model* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Materi Norma Kehidupan Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 4 Sumbergondo Banyuwangi
 Guru Kelas : Eri Tri Ayu Ningtyas S.Pd
 Lokasi Penelitian : SDN 4 Sumbergondo Banyuwangi

NO	Hari/Tanggal	Jenis Kegiatan	Paraf
1.	Kamis 13/6/2024	Interview dengan Kepala Sekolah SD Negeri 4 Sumbergondo Banyuwangi	<i>[Signature]</i>
2.	Sabtu 15/6/2024	Pra observasi dan wawancara wali kelas V di SD Negeri 4 Sumbergondo Banyuwangi	<i>[Signature]</i>
3.	Jum'at 15/12/2024	Validasi bahasa oleh Bapak Shiddiq Ardianta, M.Pd.	<i>[Signature]</i>
5.	Senin 16/12/2024	Validasi materi oleh ahli materi 1 yaitu Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I	<i>[Signature]</i>
6.	Selasa 17/12/2024	Validasi materi oleh ahli materi 2 yaitu Ibu Yuli Indarti S.K.M., M.Kes.	<i>[Signature]</i>
7.	Senin 23/12/2024	Validasi media pembelajaran oleh Dr. Nino Indrianto, M.Pd.	<i>[Signature]</i>
8.	Senin 6/1/2025	Permohonan Surat Izin Penelitian	<i>[Signature]</i>
9.	Senin 6/1/2025	Konsultasi modul ajar dan Validasi ahli pembelajaran oleh Ibu Eri Tri Ayu Ningtyas, S.Pd.	<i>[Signature]</i>
10.	Selasa 7/1/2025	Penerapan media pembelajaran <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> berbantuan <i>Role Playing Model</i> di kelas V dalam skala kecil	<i>[Signature]</i>
11.	Rabu 8/1/2025	Penerapan media pembelajaran <i>Stop Bullying</i> berbasis <i>Board Game</i> berbantuan <i>Role Playing Model</i> di kelas V dalam skala besar	<i>[Signature]</i>
12.	Senin 13/1/2025	Permohonan surat selesai penelitian	<i>[Signature]</i>

Banyuwangi 13 Januari 2025
 Sumbergondo

 ERI TRI AYU NINGTYAS, S.Pd.
 NIM. 214101040004

Lampiran 24 : Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUWANGI
SD NEGERI 4 SUMBERGONDO



Alamat : Jln. Jendral Sudirman – Sumbergondo – Glenmore Kode Pos : 68466

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/06/429.101.20.280/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SRIYATUN, S.Pd
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 4 Sumbergondo
Alamat : Jln. Jendral Sudirman – Sumbergondo – Glenmore

Menerangkan bahwa :

Nama : Hesti Gusmiarni
NIM : 214101040004
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember

Benar-benar telah mengadakan penelitian di Sekolah Dasar Negeri 4 Sumbergondo selama 30 hari.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenar-benarnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sumbergondo, 13 Januari 2025



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 25 : Biodata

BIODATA PENULIS



A. Identitas

Nama : Hesti Gusmiarni
NIM : 214101040004
Tempat/Tanggal Lahir : Banyuwangi, 20 Agustus 2002
Alamat : Dsn. Salamrejo, Ds. Sumbergondo, Kec. Glemmore, Kab. Banyuwangi
E-mail : gusmiarnihesti@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan Formal

Instansi	Jurusan	Periode
TK Bina Putra Sumbergondo	-	2007-2009
SDN 4 Sumbergondo	-	2009-2015
SMPN 2 Genteng	-	2015-2018
MAN 2 Banyuwangi	IPA	2018-2021
UIN Kiai Haji Achmad Shiddiq Jember	PGMI	2021-Sekarang