

**Pengembangan Permainan Papan Pengetahuan Perundungan pada
Peserta Didik Kelas Atas di SD Labschool Cibubur**



Oleh:

MUHAMMAD DANANG MAHARDIKA

1715162766

Bimbingan dan Konseling

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2021

**PENGEMBANGAN PERMAINAN PAPAN PENGETAHUAN
PERUNDUNGAN PADA PESERTA DIDIK KELAS ATAS DI SD
LABSCHOOL CIBUBUR**

(2021)

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan papan mengenai perilaku perundungan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik khususnya di SD Labschool Cibubur. Penelitian dilakukan dengan menggunakan *Design Based Research* yang terdiri dari tiga tahapan yaitu (1) Analisis dan eksplorasi, (2) Desain dan Konstruksi, (3) Evaluasi dan Refleksi. Pengumpulan data dilakukan kepada peserta didik kelas atas SD Labschool Cibubur dengan teknik wawancara dan penyebaran angket. Penelitian yang dilakukan sampai pada tahap *Alpha-Test*, dengan hasil uji validasi materi dan media secara berurutan memiliki persentase kelayakan sebesar 94,4% dan 84,8% yang berada pada kategori sangat layak, yang artinya media permainan papan yang dikembangkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran bagi peserta didik di sekolah.

Kata Kunci: Permainan Papan, Perundungan, *Design Based Research*

**THE DEVELOPMENT OF BOARD GAMES TO IMPROVE KNOWLEDGE
ABOUT BULLYING BEHAVIORS IN UPPER GRADE STUDENTS AT
LABSCHOOL CIBUBUR ELEMENTARY SCHOOL**

(2021)

ABSTRACT

This research was conducted to develop a learning media based on board games regarding bullying behaviors with the aim of increasing the knowledge of students, especially at Elementary School Labschool Cibubur. This research was conducted by using Design Based Research which is consisted of three stages, there are (1) Analysis and exploration, (2) Design and Construct, (3) Evaluation and Reflection. Data collections were carried out to the upper classes' students of Elementary School Lasbchool Cibubur by interviewing and distributing questionnaires. This research was carried out with an Alpha-Test, and the results of the validation of the material and media respectively, had a percentage of 94.4% and 84.8% which were in the very feasible category, which means that the board game media that was developed could be used as an alternative learning media for elementary students in school.

Key Words: Board Game, Bullying, Design Based Research

**LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN DAN PENGESAHAN PANITIA
UJIAN SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Permainan Papan Pengetahuan Perundungan pada Peserta Didik Kelas Atas di SD Labschool Cibubur.

Nama Mahasiswa : Muhammad Danang Mahardika

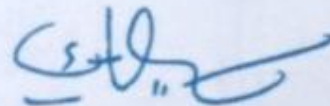
Nomor Registrasi : 1715162766

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Tanggal Ujian : 17 Februari 2021

Pembimbing I


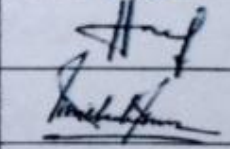
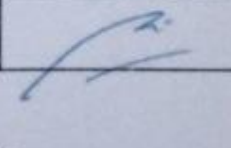
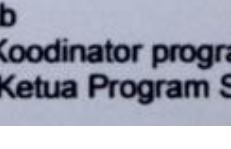

Pembimbing II

Dr. Eka Wahyuni, MAAPD
NIP. 197309151999032003

Karsih, M. Pd.
NIP. 1979090520110122002

Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sofia Hartati, M.Si (Penanggungjawab) *		5-3-2021
Dr. Anan Sutisna, M.Pd (Wakil Penanggungjawab) **		5-3-2021
Dr. Happy Karlina Marjo, M. Pd, Kons. (Ketua Penguji) ***		27-2-2021
Dra. Michiko Mamesah, M.Psi (Anggota) ****		20-2-2021
Wening Cahyawulan, M. Pd. (Anggota) ****		19-2-2021

Catatan :

- * : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- ** : Wakil Dekan I/ Wakil Penanggung Jawab
- *** : Ketua Penguji/dosen yang ditunjuk oleh Koordinator program studi
- **** : Dosen Penguji Selain Pembimbing dan Ketua Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Muhammad Danang Mahardika

No. Registrasi : 1715162766

Program Studi : Bimbingan dan Konseling

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Permainan Papan Pengetahuan Perundungan pada Peserta Didik Kelas Atas di SD Labschool Cibubur”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian pada bulan Februari 2020 – Februari 2021.
2. Bukan merupakan hasil plagiarisme maupun duplikasi penelitian skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau karya tulis orang lain dan bukan merupakan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, Februari 2021



Yang membuat pernyataan,

Muhammad Danang Mahardika

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Danang Mahardika
NIM : 1715162766
Fakultas/Prodi : FIP / Bimbingan dan Konseling
Alamat email : muhammad.danangmd@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul : Pengembangan Permainan Papan Pengetahuan
Permainan Pada Peserta Didik Kelas Atas
di SD Labschool Cibubur.

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 31 Maret 2021

Penulis

(Muhammad Danang M.)
nama dan tanda tangan

KATA PENGANTAR

Peneliti mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat-Nya, Sehingga penelitian proposal dengan judul “Pengembangan Permainan Papan Pengetahuan Perundungan pada Peserta Didik SD Kelas Atas di SD Labschool Cibubur” mampu selesai. Shawat serta salam selalu dilimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Ucapan terimakasih penelitian sampaikan kepada seluruh pihak yang membantu proses penelitian ini sehingga peneliti bisa berada pada tahap ini.

Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada:

Ibu Happy Karlina Marjo, M.Pd., Kons. selaku ketua Program Studi Bimbingan dan Konseling dan pembimbing akademik serta seluruh Dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada peneliti sehingga peneliti mampu berada pada tahap ini.

Dr. Eka Wahyuni, MAAPD. selaku Dosen Pembimbing sekaligus Pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta pikiran untuk membantu peneliti hingga saat ini. Memberikan dukungan kepada peneliti sehingga peneliti mampu untuk menyelesaikan proposal ini.

Orangtua yang peneliti hormati, sayangi dan banggakan, Bapak Supalal dan Ibu Diah Ismaya Murti yang telah memberikan dukungan moriil, materiil,

dan tidak henti-hentinya mendoakan peneliti untuk mampu untuk terus melangkah lebih jauh.

Wahyu Widhi Nur Muhammad, Laksdenta Agung, serta Arya Mega selaku Kakak Peneliti yang telah membantu memberikan bantuan alat yang dapat menunjang penyusunan skripsi peneliti sehingga penelitian dapat berjalan lebih optimal

Paman dan Bibi peneliti yang telah menyediakan fasilitas yang memudahkan peneliti dalam mengerjakan penelitian ini.

Teman serta sahabat yang telah membantu peneliti dalam memberikan saran, bantuan, serta dukungan.

Peneliti menyadari masih terdapat kekurangan dalam penelitian ini, oleh karena peneliti mohon apresiasi serta masukan bersifat membangun sehingga peneliti dapat terus berkembang untuk menjadi lebih baik dan dapat memberikan inspirasi kepada peneliti selanjutnya.

Jakarta, 3 Februari 2021

Peneliti,

Muhammad Danang Mahardika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBINGAN DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI.....	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Pembatasan Masalah	10
D. Perumusan Masalah	10
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II.....	11
KERANGKA TEORITIS DAN KERANGKA BERPIKIR	11
A. Deskripsi Teoritis.....	11

1. Permainan Papan	11
2. Perundungan	24
3. Bimbingan Kelompok	34
4. Posisi Media Bimbingan Konseling sebagai Salah Satu Komponen Dukungan	41
5. Kesesuaian Pengembangan Media Permainan Papan Monopoli dengan Karakteristik Peserta Didik	43
B. Penelitian Relevan	44
C. Kerangka Bepikir	47
BAB III	52
METODE PENELITIAN	52
A. Tujuan Penelitian	52
B. Tempat dan Waktu Penelitian	52
1. Tempat Penelitian	52
2. Waktu Penelitian	52
C. Metode Penelitian	53
D. Prosedur Pengembangan	54
1. Tahap Pertama: Analisis dan Eksplorasi	55
2. Tahap Kedua: Desain dan Konstruksi	58
3. Tahap Ketiga: Evaluasi dan Refleksi	61
E. Populasi dan Sampel	67
1. Populasi	67
2. Sampel	68

F. Media Permainan Papan Monopoli untuk meningkatkan Pengetahuan Perilaku Perundungan.....	69
1. Definisi Konseptual Media Permainan Papan Monopoli dan Perilaku Perundungan	69
2. Definisi Operasional.....	71
G. Teknik Pengumpulan Data.....	72
1. Wawancara.....	72
2. Angket.....	73
H. Teknik Analisis Data.....	73
1. Analisis Wawancara.....	73
2. Analisis Data Angket Kebutuhan.....	74
3. Analisis Media Monopoli	75
BAB IV	77
HASIL PENELITIAN.....	77
A. Kerangka Model Teoritis	77
1. Analisis dan Eksplorasi	78
2. Desain dan Konstruksi	84
B. Hasil Analisa Uji Ahli Produk.....	94
1. Evaluasi Refleksi.....	94
C. Keterbatasan Penelitian	100
BAB V	102
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	102
A. Kesimpulan	102

B. Implikasi	103
C. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA.....	105
LAMPIRAN.....	112



DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Kerangka Berpikir	51
Tabel III.1 Tabel Jumlah Peserta Didik Kelas Atas	67
Tabel III.2 Tabel Kategori Angket Analisis Kebutuhan	75
Tabel III.3 Kategori Media Media Monopoli.....	76
Tabel IV.1 Strategi SWOT	82
Tabel IV.2 Hasil Validasi Ahli Media	95
Tabel IV.3 Hasil Validasi Ahli Materi	96
Tabel IV.4 Saran Perbaikan dari Evaluator (Sebelum dan Sesudah)	97



DAFTAR GAMBAR

Gambar IV.1 Desain Buku Panduan Permainan Papan Pengetahuan Perundungan	90
Gambar IV.2 Papan Permainan Pengetahuan Perundungan	91
Gambar IV.3 Kartu Pengetahuan.....	91
Gambar IV.4 Kartu Tantangan Menjawab Tepat.....	91
Gambar IV.5 Desain Kartu Dana Umum dan Kesempatan.....	92
Gambar IV.6 Desain Uang Mainan	92
Gambar IV.7 Desain Buku Panduan Guru	93
Gambar IV.8 Penambahan Petak dan Kartu Pengetahuan Penyebab Perundungan	97
Gambar IV.9 Perubahan Judul nama “Anti Bullying” menjadi “Pengetahuan Perundungan” pada permainan papan	98
Gambar IV.10 Penggantian nama “Kartu Hak Milik Pengetahuan” menjadi “Kartu Pengetahuan”.....	98
Gambar IV.11 Perubahan kalimat pada Kartu Tantangan Menjawab Tepat Sesuai Saran Evaluator	99
Gambar IV.12 Perubahan kata “ <i>Bullying</i> ” menjadi “Perundungan” pada Seluruh Komponen Permainan Papan.....	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Jadwal Kegiatan Penelitian	112
Lampiran 2. Hasil Studi Pendahuluan Media dan Pengetahuan Perundangan	110
Lampiran 3. Kerangka Desain Media Permainan Papan	125
Lampiran 4. Pedoman Wawancara.....	160
Lampiran 5. Hasil Uji Ahli Media dan Materi	162
Lampiran 6. Rencana Pelaksanaan Layanan	170
Lampiran 7. Riwayat Peneliti.....	174

