

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAPAN
“SAVE OUR SELVES”
DENGAN BIMBINGAN KELOMPOK
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
TERHADAP PERUNDUNGAN DUNIA MAYA
(Pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama
Kota Depok)



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

Antonia Widhyaningtyas

1106619047

SKRIPSI

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

PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN PAPAN “SAVE OUR SELVES”
DENGAN BIMBINGAN KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN TERHADAP PERUNDUNGAN DUNIA MAYA
(Pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama Kota Depok)**

**Antonia Widhyaningtyas
Bimbingan dan Konseling**

ABSTRAK

Penelitian dilakukan untuk menghasilkan pengembangan permainan papan sebagai media dalam membantu meningkatkan pemahaman peserta didik di Sekolah Menengah Pertama PGRI Kota Depok tentang perundungan dunia maya. Penelitian ini menggunakan metode yang berbasis *Design – Based Research* (DBR) yang dikembangkan oleh Mckenney & Reeves (2012) dengan tiga tahapan, yakni analisis dan eksplorasi, desain dan konstruksi, serta evaluasi dan refleksi. Pada tahap pertama, pengambilan sampel menggunakan teknik convenience sampling kepada 97 orang dengan perolehan hasil 49 orang memiliki pemahaman kategori rendah, maknanya adalah peserta didik kurang dalam pemahaman perundungan dunia maya terutama pada tingkat pemahaman aspek karakteristik perundungan dunia maya. Pada tahap kedua, dilakukan pembuatan rancangan produk menggunakan sketsa. Tahap ketiga, dilakukan uji ahli materi dengan skor 92,10% (sangat layak), uji ahli media dengan skor 94,73% (sangat layak). Selanjutnya uji pengguna Guru Bimbingan dan Konseling (BK) dengan skor 84,72% (sangat layak), uji keterbacaan peserta didik dengan skor 90,25% (sangat layak), serta uji kinerja siswa mencapai hasil 65% (layak). Hasil *pre – test* (301) mengalami kenaikan sebesar 232 yang ditunjukkan melalui hasil *post – test* (533). Pada *post – test* aspek jenis perundungan dunia maya mengalami peningkatan, sementara aspek karakteristik perundungan dunia maya mengalami cukup peningkatan, di mana pernyataan “kematangan emosi yang rendah” merupakan item yang jarang dipilih. Oleh karena itu, guru BK dapat memberikan layanan dasar untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai karakteristik perundungan dunia maya dengan bimbingan kelompok menggunakan media permainan papan “Save Our Selves”. Sementara untuk peserta didik terindikasi pelaku dapat diberikan layanan menggunakan pendekatan behavioral, sedangkan bagi korban dapat diberikan layanan dengan pendekatan rasional.

Kata Kunci: Permainan Papan, Perundungan Dunia Maya, Peserta Didik SMP.

**DEVELOPMENT MEDIA BOARD GAME "SAVE OUR SELVES"
WITH GROUP GUIDANCE TO INCREASE UNDERSTANDING OF
CYBERBULLYING**

(Middle School Students in Depok City)

Antonia Widhyaningtyas
Guidance and counseling

ABSTRACT

The research was conducted to produce the development of board games as a medium to help increase the understanding of students at PGRI Junior High School Depok City about cyberbullying. This research uses a Design-Based Research (DBR) method developed by Mckenney & Reeves (2012) with three stages, namely analysis and exploration, design and construction, and evaluation and reflection. In the first stage, sampling used a convenience sampling technique to 97 people with the acquisition of 49 people having a low understanding category, meaning that students lack understanding of cyberbullying, especially at the level of understanding aspects of the characteristics of cyberbullying. In the second stage, the product design is made using sketches. The third stage, a material expert test was carried out with a score of 92.10% (very decent), a media expert test with a score of 94.73% (very decent). Then the Guidance and Counselling Teacher (BK) user test with a score of 84.72% (very feasible), a student readability test with a score of 90.25% (very feasible), and a student performance test achieving results of 65% (decent). The pre-test results (301) experienced an increase of 232 which was shown in the post-test results (533). During the post-test, the type of cyberbullying aspect increased, while the characteristic aspect of cyberbullying experienced quite an increase, where the statement "low emotional maturity" was an item that was rarely selected. Therefore, guidance and counselling teachers can provide basic services to increase students' understanding of the characteristics of cyberbullying with group guidance using the board game "Save Our Selves". Meanwhile, students who are indicated as perpetrators can be provided with services using a behavioural therapy, while for victims they can be provided with services using a rational therapy.

Keywords: Board Games, Cyberbullying, Middle School Students.

**LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN DAN PENGESAHAN
PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI**

Judul : Pengembangan Media Permainan Papan “Save Our Selves”
Dengan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman
Terhadap Perundungan Dunia Maya Pada Peserta Didik di
Sekolah Menengah Pertama Kota Depok

Nama Mahasiswa : Antonia Widhyaningtyas
Nomor Registrasi : 1106619047
Program Studi : Bimbingan dan Konseling
Tanggal Sidang : 24 Agustus 2023

Pembimbing I





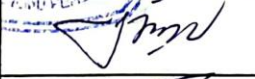


Dr. Happy Karlina Marjo, M.Pd., Kons
NIP. 197908192005012002

Pembimbing II



Dra. Michiko Mamesah, M.Psi
NIP. 195905021989032002

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Fahrurrozi, M.Pd (Penanggung jawab)*		01 September 2023
Dr. Wirda Hanim, M.Psi (Wakil Penanggung Jawab)**		01 September 2023
Dr. Herdi, M.Pd (Ketua Dewan Penguji)***		28 Agustus 2023
Wening Cahyawulan, M.Pd (Anggota Penguji 1)****		28 Agustus 2023
Hilma Fitriyani, M.Pd (Anggota Penguji 2)****		28 Agustus 2023

Catatan:

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Koordinator Program Studi
- **** Dosen penguji selain pembimbing dan koordinator Program Studi

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah mahasiswa Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Antonia Widhyaningtyas
NIM : 1106619047

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Permainan Papan *“Save Our Selves”* dengan Bimbingan Kelompok untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Perundungan Dunia Maya (Pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama Kota Depok)”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh Saya sendiri berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Januari 2023 – Agustus 2023.
2. Bukan merupakan hasil duplikasi yang pernah dibuat oleh orang lain atau menjiplak karya tulis orang lain dan bukan hasil terjemahan karya tulis orang lain.

Penelitian ini saya buat dengan sebenar – benarnya dan saya bersedia menerima sanksi sebagaimana aturan yang diberlakukan di Universitas Negeri Jakarta apabila saya terbukti melakukan pelanggaran etika akademik.

Jakarta, Agustus 2023

Yang Membuat Pernyataan



Antonia Widhyaningtyas



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 : ANTONIA WIDHYANINGTYAS
NIM : 1106619047
Fakultas/Prodi : FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN / BIMBINGAN DAN KONSELING
Alamat email : awidhyaningtyas@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 MEDIA PERMAINAN PAPAN "SAVE OUR SELVES" DENGAN BIMBINGAN
KELOMPOK UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN TERHADAP PERUNDUNGAN DUNIA MAYA
(Pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama Kota Depok)"

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, 9 SEPTEMBER 2023

Penulis

(ANTONIA WIDHYANINGTYAS)
nama dan tanda tangan

LEMBAR PERSEMBAHAN

Penelitian skripsi ini akan dipersembahkan kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus yang telah memberikan Rahmat dan Berkah – Nya, sehingga memiliki kemampuan untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. (Alm) ayahanda dan ibunda yang selalu memberikan dukungan moral, kasih sayang, dan doa yang tiada hentinya sehingga mampu memberikan semangat sekaligus ketenangan untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Dosen pembimbing skripsi Mba Dr. Happy Karlina Marjo, M.Pd, Kons serta Ibu Dra. Michiko Mamesah, M.Psi selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen uji ahli materi yang selalu bersedia membantu permasalahan secara psikis maupun fisik.
4. Dosen uji ahli media Ibu Diana Ariani, M.Pd yang telah bersedia menjadi validator terhadap pengembangan media permainan papan serta memberikan masukan dan saran yang membangun.
5. Ibu Cecilia Ratna Utari, S.Pd selaku guru bimbingan dan konseling SMP PGRI Cimanggis yang telah bersedia membimbing dan menyediakan waktu untuk membantu dalam pelaksanaan pengambilan data hingga pemberian kritik saran mendukung terhadap pengembangan media permainan papan.
6. Kakak tingkat, yaitu Asma Nur Azizah, Hayadni Berlianawati, Aprilia Setiawati, dan Fariz Ridho Alwanadi serta kerabat dekat, yakni Adhelia Luchiani, Aisyah, Ahda Syahidah, Yuliana Larasmita, Syarifa Hana Wibowo, Anas Mouly Adani, R. Isro Amalia, Bellia Patricia, Nada Afifah, dan Fransisca Ratna Widyaningrum yang selalu memberikan pertolongan dan mau mendengarkan keluh kesah selama penyelesaian skripsi ini.
7. Teman – teman program studi bimbingan dan konseling angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan kebersamaan selama perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
8. Diri saya sendiri yang sudah bertahan serta selalu berusaha menemukan alasan hidup untuk kesekian kalinya, sehingga pada akhirnya mampu menyelesaikan penyusunan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas Rahmat dan berkat – Nya peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengembangan Media Permainan Papan *“Save Our Selves”* Dengan Bimbingan Kelompok Untuk Meningkatkan Pemahaman Terhadap Perundungan Dunia Maya Pada Peserta Didik di Sekolah Menengah Pertama Kota Depok” dengan baik. Proposal skripsi ini ditulis untuk memenuhi persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Pada kesempatan ini, penulis ingin memberikan ucapan terima kasih kepada Tuhan Yesus yang telah memberikan Rahmat dan Berkat – Nya dalam kelancaran penyusunan skripsi; Dr. Happy Karlina Marjo, M.Pd, Kons. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi; Dra. Michiko Mamesah, M.Psi. selaku dosen pembimbing akademik peneliti; (Alm) ayahanda dan ibunda penulis yang telah memberikan dukungan moral dan motivasi kepada penulis selama penulisan skripsi; Kakak tingkat, teman – teman, serta sahabat yang berada di Bimbingan dan Konseling yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan penelitian di tengah situasi yang kurang baik.

Pada proses penyusunan skripsi peneliti menyadari bahwa terdapat kekurangan dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang dapat membangun peneliti di masa mendatang. Penulis berharap hasil karya ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan perkembangan keilmuan Bimbingan dan Konseling.

Jakarta, 6 Maret 2023

Penulis
Antonia Widhyaningtyas

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GRAFIK	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	14
C. Pembatasan Masalah	14
D. Perumusan Masalah	15
E. Manfaat Penelitian	15
BAB II	17
KAJIAN TEORITIK	17
A. Deskripsi Teoritik	17
1. Media Pembelajaran	17
2. Perundungan Dunia Maya	26
a. Pengertian Pemahaman	26
b. Pengertian Perundungan	29
c. Pengertian Perundungan Dunia Maya	31
d. Faktor Penyebab Perundungan Dunia Maya	31

e.	Karakteristik Pelaku Perundungan Dunia Maya	33
f.	Jenis Perundungan Dunia Maya	34
g.	Dampak Perundungan Dunia Maya	37
h.	Hukuman dan Undang – Undang Perundungan dunia maya	40
i.	Lembaga Bantuan Perundungan dunia maya	42
3.	Bimbingan Kelompok	48
4.	Penggunaan Media Papan Permainan “Save Our Selves”	52
B.	Hasil Penelitian yang Relevan.....	54
C.	Kerangka Konsep Pengembangan	55
D.	Rancangan Media Permainan Papan “Save Our Selves”	57
BAB III.....		60
METODE PENELITIAN		60
A.	Tujuan Penelitian	60
B.	Tempat dan Waktu	60
C.	Pendekatan dan Metode Penelitian	61
D.	Model Evaluasi Produk.....	68
E.	Populasi dan Sampel	69
1.	Populasi	69
2.	Sampel	70
F.	Media Permainan Papan “Save Our Selves” untuk Meningkatkan Pemahaman Perundungan Dunia Maya	71
G.	Teknik Pengumpulan Data	73
H.	Teknik Analisis Data Statistik	77
BAB IV		79
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		79
A.	Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	79
1.	Analisis dan Eksplorasi (<i>Analysis and Exploration</i>).....	79
a.	Analisis.....	79
a)	Orientasi Awal (<i>Initial Orientation</i>).....	79
b)	Tinjauan Pustaka (<i>Literature Review</i>).....	80
c)	Investigasi Lapangan (<i>Field – based Investigation</i>).....	83
b.	Eksplorasi	88

a)	Kunjungan Lapangan (Situs).....	88
b)	Pertemuan Profesional	89
c)	Jejaring	89
2.	Desain dan Konstruksi (<i>Design and Construction</i>)	90
a.	Desain	90
b.	Konstruksi	92
B.	Hasil Analisis Uji Coba.....	95
1.	Evaluasi dan Refleksi (<i>Evaluation and Reflection</i>)	95
a.	Evaluasi	95
b.	Refleksi	262
C.	Pembahasan Hasil Penelitian.....	263
D.	Keterbatasan Penelitian.....	267
BAB V	269
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	269
A.	Kesimpulan.....	269
B.	Implikasi.....	272
C.	Saran	273
DAFTAR PUSTAKA	275
LAMPIRAN	283

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Wawancara Guru Bimbingan dan Konseling	284
Lampiran 2 Hasil Wawancara Guru Bimbingan dan Konseling	285
Lampiran 3 Kuesioner Studi Pendahuluan.....	288
Lampiran 4 Hasil Studi Pendahuluan Peserta Didik.....	299
Lampiran 5 Angket Pengembangan Media	305
Lampiran 6 Hasil Studi Pendahuluan Kebutuhan Media.....	307
Lampiran 7 Lembar Evaluasi Ahli Media.....	310
Lampiran 8 Lembar Evaluasi Ahli Materi	313
Lampiran 9 Lembar Evaluasi Pengguna	317
Lampiran 10 Lembar Uji Coba Peserta Didik	320
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL).....	323
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	336
Lampiran 13 Lembar Evaluasi Hasil Uji Ahli Media.....	351
Lampiran 14 Lembar Evaluasi Hasil Uji Ahli Materi.....	353
Lampiran 15 Lembar Evaluasi Hasil Uji Pengguna	356
Lampiran 16 Lembar Uji Coba Peserta Didik	358
Lampiran 17 Permainan Papan “ <i>Save Our Selves</i> ”	378
Lampiran 18 Surat Penelitian	384
Lampiran 19 Dokumentasi	388
Lampiran 20 Daftar Riwayat Hidup	389

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Rancangan Papan Permainan	93
Gambar 4. 2 Rancangan Pion Permainan.....	93
Gambar 4. 3 Rancangan Box atau Tempat Penyimpanan Papan Permainan	93
Gambar 4. 4 Rancangan Buku Panduan Permainan	94
Gambar 4. 5 Rancangan Kartu Permainan	94
Gambar 4. 6 Rancangan Buku Panduan Guru Permainan Papan	94
Gambar 4. 7 Papan Permainan Sebelum Di Revisi	250
Gambar 4. 8 Papan Permainan Setelah Di Revisi	250
Gambar 4. 9 Kartu Permainan Sebelum Di Revisi	251
Gambar 4. 10 Kartu Permainan Sesudah Di Revisi.....	251
Gambar 4. 11 Buku Panduan Permainan Sebelum Di Revisi	252
Gambar 4. 12 Buku Panduan Permainan Sesudah Di Revisi	252
Gambar 4. 13 Cover Buku Panduan Guru Sebelum Di Revisi	253
Gambar 4. 14 Cover Buku Panduan Guru Sesudah Di Revisi	253
Gambar 4. 15 Buku Panduan Guru Sebelum Di Revisi	255
Gambar 4. 16 Buku Panduan Guru Sesudah Di Revisi	257
Gambar 4. 17 Kartu Permainan Sebelum Di Revisi	258
Gambar 4. 18 Kartu Permainan Sesudah Di Revisi.....	258
Gambar 4. 19 Kartu Permainan Sebelum Di Revisi	260
Gambar 4. 20 Kartu Permainan Sesudah Di Revisi.....	260
Gambar 4. 21 Menambahkan Lembaga UPT - LBK Pada Kartu Permainan.....	261
Gambar 4. 22 Menambahkan Lembaga UPT - LBK Pada Buku Panduan Guru	261
Gambar 4. 23 Bahasa Pada Buku Panduan Guru Sebelum Di Revisi	261
Gambar 4. 24 Bahasa Pada Buku Panduan Guru Sesudah Di Revisi	262

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jadwal Pelaksanaan Bimbingan Kelompok	60
Tabel 3. 2 Jumlah Populasi SMP PGRI Cimanggis	70
Tabel 3. 3 Hasil Reliabilitas Keseluruhan	76
Tabel 3. 4 Kisi - Kisi Kuesioner Pemahaman Perundungan Dunia Maya	76
Tabel 3. 5 Rumus Kategorisasi Penelitian.....	77
Tabel 3. 6 Kategorisasi Kelayakan Penelitian	78
Tabel 4. 1 Hasil Data Studi Pendahuluan.....	83
Tabel 4. 2 Hasil Uji Materi.....	108
Tabel 4. 3 Hasil Uji Ahli Media.....	109
Tabel 4. 4 Hasil Uji Pengguna (Guru BK)	110
Tabel 4. 5 Hasil Uji Media Peserta Didik	111
Tabel 4. 6 Hasil Uji Kinerja Peserta Didik.....	112
Tabel 4. 7 Gambaran Profil Responden Penelitian	114
Tabel 4. 8 Analisis Data Pemahaman Perundungan Dunia Maya Peserta Didik Sebelum Diberi Pre - Test	115
Tabel 4. 9 Analisis Data Pemahaman Perundungan Dunia Maya Peserta Didik Setelah Diberikan Post - Test	116
Tabel 4. 10 Data Pre - Test dan Post - Test Pemahaman Perundungan Dunia Maya pada Peserta Didik Kelas VII	118
Tabel 4. 11 Analisis Skor Pre - Test dan Post - Test Anggota Bimbingan Kelompok	120
Tabel 4. 12 Analisis Skor Pre - Test dan Post - Test Berdasarkan Aspek Faktor Perundungan Dunia Maya.....	122
Tabel 4. 13 Analisis Skor Pre - Test dan Post - Test Aspek Karakteristik Perundungan Dunia Maya.....	123
Tabel 4. 14 Analisis Skor Pre - Test dan Post - Test Aspek Jenis Perundungan Dunia Maya	125
Tabel 4. 15 Analisis Skor Pre - Test dan Post - Test Aspek Dampak Perundungan Dunia Maya	127

Tabel 4. 16 Analisis Pemahaman Perundingan Dunia Maya Peserta Didik Pada Pemberian Pre - Test dan Post - Test.....	128
Tabel 4. 17 Analisis CNL setelah diberikan Pre - Test dan sesudah diberikan Post - Test.....	132
Tabel 4. 18 Analisis SAP setelah diberikan Pre - Test dan sesudah diberikan Post - Test.....	144
Tabel 4. 19 Analisis EAK setelah diberikan Pre - Test dan sesudah diberikan Post - Test.....	155
Tabel 4. 20 Analisis MRA setelah diberikan Pre - Test dan sesudah diberikan Post - Test.....	167
Tabel 4. 21 Analisis ANR setelah diberikan Pre - Test dan sesudah diberikan Post - Test.....	178
Tabel 4. 22 Analisis AR setelah diberikan Pre - Test dan sesudah diberikan Post - Test.....	190
Tabel 4. 23 Analisis FS setelah diberikan Pre - Test dan sesudah diberikan Post - Test.....	201
Tabel 4. 24 Analisis FDS setelah diberikan Pre - Test dan sesudah diberikan Post - Test.....	213
Tabel 4. 25 Analisis CDF setelah diberikan Pre - Test dan sesudah diberikan Post - Test.....	225
Tabel 4. 26 Analisis APD setelah diberikan Pre - Test dan sesudah diberikan Post - Test.....	237
Tabel 4. 27 Revisi Ahli Media.....	249
Tabel 4. 28 Hasil Revisi Ahli Materi.....	258

DAFTAR GRAFIK

Grafik 4. 1 Pemahaman Perundungan Dunia Maya	83
Grafik 4. 2 Pemahaman Perundungan Dunia Maya	84
Grafik 4. 3 Pengalaman Bermain Permainan Papan.....	84
Grafik 4. 4 Ketertarikan Bermain Permainan Papan	85
Grafik 4. 5 Jenis Penyampaian Materi	85
Grafik 4. 6 Keinginan Warna Pada Media Penyampaian.....	85
Grafik 4. 7 Pre - Test Anggota Bimbingan Kelompok.....	116
Grafik 4. 8 Post - Test Anggota Bimbingan Kelompok	118
Grafik 4. 9 Pre - Test dan Post - Test Anggota Bimbingan Kelompok	119
Grafik 4. 10 Pre - Test dan Post - Test Anggota Bimbingan Kelompok	121
Grafik 4. 11 Analisis Skor Pre - Test dan Post - Test Aspek Faktor Perundungan Dunia Maya	123
Grafik 4. 12 Analisis Skor Pre - Test dan Post - Test Aspek Karakteristik Perundungan Dunia Maya.....	125
Grafik 4. 14 Analisis Skor Pre - Test dan Post - Test Aspek Jenis Perundungan Dunia Maya	126
Grafik 4. 15 Analisis Skor Pre - Test dan Post - Test Aspek Dampak Perundungan Dunia Maya	128

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Konsep Penelitian	57
---	----

