

STRATEGI LITERASI DIGITAL TENTANG *CYBERBULLYING* UNTUK MURID SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MEDIA EDUKASI *BOARD GAME*

Richard Setia Budi ^{1,*}; Tan Arie Setiawan Prasida ²; Rini Darmastuti ³; Jasson Prestiliano⁴
^{1,2,3,4}Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga, Indonesia; 692018053@student.uksw.edu¹
*Correspondence : 692018053@student.uksw.edu

ABSTRAK

Cyberbullying yang merupakan aksi perundungan dengan menggunakan teknologi digital. *Cyberbullying* banyak dialami oleh murid-murid sekolah dasar pada saat ini karena mudah mengakses media sosial. Oleh karena itu strategi literasi digital untuk memberikan pemahaman *cyberbullying* menjadi urgensi bagi murid sekolah dasar dalam mengakses media digital untuk pencegahan dan penanggulangan *cyberbullying*. Tujuan dari tulisan ini adalah membuat strategi literasi digital untuk memberikan pemahaman terkait *cyberbullying* dengan menggunakan *board game* sebagai media edukasi untuk murid sekolah dasar. Tulisan ini didasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan metode *mixed method* kuantitatif dan kualitatif dengan tahapan ADDIE. Tahap *analysis* merupakan mencari data awal dengan melakukan kuesioner skala dikotomi pada 208 murid sekolah dasar di Salatiga sebagai *random sampling* dan wawancara dengan seorang guru sekolah dasar. Hasil data awal adalah murid sekolah dasar di Salatiga tidak sepenuhnya memahami *cyberbullying* yaitu sebesar 67.48% bahkan menganggap *cyberbullying* hanya candaan semata. Sebanyak 80,29% murid bersinggungan dengan *cyberbullying* yang bahkan dinyatakan oleh guru tidak dilaporkan apa yang dialami. Hasil penelitian adalah *board game* yang diberi judul SARING yang digunakan sebagai strategi literasi digital tentang pemahaman *cyberbullying* dengan hasil penilaian respon murid mendapatkan rata-rata sebesar 89.73% yang kategori sangat baik. *Board game* memungkinkan untuk digunakan mempelajari terkait *cyberbullying*.

Kata kunci

Board Game, Cyberbullying, Edukasi, Literasi Digital

ABSTRACT

Cyberbullying, which is an act of bullying using digital technology. Cyberbullying is experienced by elementary school students nowadays because they have easy access to social media. Therefore, digital literacy strategies to provide an understanding of cyberbullying have become urgent for elementary school students in accessing digital media to prevent and overcome cyberbullying. The aim of this article is to create a digital literacy strategy to provide understanding regarding cyberbullying by using board games as an educational medium for elementary school students. This article is based on the results of research conducted using mixed quantitative and qualitative methods with the ADDIE stages. The analysis stage is looking for initial data by conducting a dichotomous scale questionnaire on 208 elementary school students in Salatiga as random sampling and interviewing an elementary school teacher. The initial data results show that elementary school students in Salatiga do not fully understand cyberbullying, namely 67.48% and even think cyberbullying is just a joke. As many as 80.29% of students were exposed to cyberbullying, which even teachers stated did not report what they experienced. The results of the research were a board game entitled SARING which was used as a digital literacy strategy regarding understanding cyberbullying with the results of the student response assessment getting an average of 89.73% which was in the "Sangat Baik" category. Board games make it possible to study cyberbullying.

Keywords

Board Game, Cyberbullying, Digital Literacy, Educational

Pendahuluan

Penggunaan teknologi digital memerlukan literasi digital karena literasi digital merupakan kemampuan dan pengetahuan seseorang terkait teknologi digital dalam mengakses, mengelola, memahami, mengevaluasi, berkomunikasi dan menganalisis sebuah informasi dalam berpartisipasi di kehidupan sosial untuk kebaikan banyak pihak (UNESCO, 2018: 132; Sari, 2022:120).

Murid sekolah dasar sudah terbiasa menggunakan *gadget* dan mengakses internet bahkan dapat mengakses internet secara mandiri untuk bermain *video games*, berkomunikasi dengan teman atau keluarga dan menonton video (Arifina, 2022). Sebanyak 87% anak-anak usia di bawah 13 tahun di Indonesia telah menggunakan sosial media (Neurosensum, 2021). Mudah-mudahan mengakses sosial media oleh murid sekolah dasar yang tidak terkontrol berpotensi meningkatnya *cyberbullying* (Wahyuningsih, 2021).

Menurut Smith dkk (2008), *cyberbullying* merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja dari satu orang atau kelompok dengan menggunakan media elektronik dan dilakukan secara berulang tanpa mengenal batas waktu terhadap korban yang tidak bisa membela dirinya sendiri. Pentingnya mengedukasi pemahaman *cyberbullying* karena *cyberbullying* dapat membuat korban merasa sedih, cemas, takut, tidak dapat konsentrasi dengan baik sehingga mempengaruhi prestasi korban bahkan mengancam keselamatan korban (Beran dan Li, 2005:10; Nahar, 2020). Bagi pelaku, menjadi agresif, mudah marah, kurang berempati, selalu ingin mendominasi orang lain dan dijauhi orang lain. Di sisi yang lain, yang hanya menyaksikan tanpa menindak lanjuti kejadian *cyberbullying* maka akan membentuk asumsi bahwa perilaku *cyberbullying* bisa diterima secara sosial (Santoso, 2021). Bentuk-bentuk *cyberbullying* adalah *flaming*, *harassment*, *denigration*, *impersonation*, *outing/trickery*, *exclusion* dan *cyberstalking* (Willard, 2005).

Pemahaman *cyberbullying* itu penting juga membutuhkan literasi digital karena kompetensi literasi digital seseorang dapat mengakses pencegahan dan penanggulangan *cyberbullying*, menyeleksi informasi terkait unsur *cyberbullying*, memahami konten informasi dari pelaku maupun korban *bullying*, menganalisis konten *cyberbullying*, memverifikasi konten sebelum memposting, mengevaluasi dampak konten *cyberbullying*, mampu mendistribusikan konten anti-*bullying*, memproduksi konten anti-*bullying*, berpartisipasi mencegah *cyberbullying* dan berkolaborasi mencegah sekaligus mengatasi *cyberbullying* (Wijayanto dkk, 2019: 23-46). Menurut Dena Haryana (2022) selaku Anggota Dewan Pengarah Siberkreasi menyatakan literasi digital terkait pemahaman *cyberbullying* penting untuk menyadarkan pelaku yang dapat menciptakan jejak digital yang buruk terhadap dirinya.

Hanya saja literasi digital masih rendah seperti yang diungkapkan Aviliani (2023) seorang Ekonom Senior INDEFA bahwa masyarakat Indonesia memiliki literasi digital yang paling rendah di ASEAN yaitu sebesar 62% sehingga literasi rendah sering terjadi *cyberbullying* (Nurhajat, 2022). Penjelasan Rohman sebagai guru SDN 1 Parakan Sebaran (2022), dalam strategi literasi digital murid perlu melek teknologi dan dibiasakan salah satunya agar terhindar dari *cyberbullying*.

Beberapa penelitian dengan media yang berbeda telah dilakukan untuk mengedukasi bahaya *cyberbullying* seperti penggunaan media iklan layanan masyarakat untuk membentuk *awareness* masyarakat terhadap *cyberbullying* seperti yang dilakukan

oleh Dani dan Wibisono (2013) dan menggunakan media komik untuk mencegah *cyberbullying* pada remaja oleh Leztizia dan Aditia (2018) kemudian video telah digunakan yaitu video edukasi remaja menggunakan *motion graphic* dan *VFX* tentang *cyberbullying* dibuat oleh Bastian dkk. (2022).

Tetapi *cyberbullying* di Indonesia masih banyak terjadi di kalangan masyarakat yang meningkat setiap tahunnya. Menurut data KPAI (dalam Antama, dkk. 2020) pada 2016 terjadi kasus sebanyak 56, 2017 meningkat 73 kasus dan 2018 menjadi 117 kasus. Pada remaja seperti yang diungkapkan Center for Digital Society (CfDS) pada Agustus 2021 melakukan penelitian dengan audiens berusia 13-18 tahun berjumlah 3.077 pelajar di 34 provinsi Indonesia yang menghasilkan 1.895 (45,35%) pelajar pernah menjadi korban dan 1.182 (38,41%) pelajar menjadi pelaku. Spesialis Perlindungan Anak dan Advokasi Childfund International Indonesia Reny Haning (2022) juga mengungkapkan 5 dari 10 pelajar menjadi pelaku sedangkan 6 dari 10 pelajar menjadi korban dalam penelitian Juli sampai Oktober 2022 dengan 1.610 responden usia 13-24 tahun di empat provinsi Indonesia.

Selain itu, perhatian untuk murid sekolah dasar masih kurang yang dimana pemahaman *cyberbullying* ini sangat penting untuk murid sekolah dasar karena seperti yang diterangkan oleh Arifina (2022) murid sekolah dasar sudah memiliki kemampuan menggunakan *gadget* dan menggunakan internet secara mandiri. Selain murid sekolah dasar sudah mahir menggunakan *gadget* dan internet secara mandiri tetapi *cyberbullying* sudah dialami oleh murid sekolah dasar yang menurut KPAI pada 2021, kasus *bullying* paling banyak terjadi di sekolah dasar dan selama masa pandemi merambah ke ranah daring. Yang memprihatinkan, murid sekolah dasar menganggap bahwa *cyberbullying* yang mereka lihat di internet yang bahkan dilakukan hanya candaan semata sehingga tidak berbahaya bahkan tidak bisa membedakan hal tersebut *cyberbullying* atau memang sebuah candaan (Steer, dkk. 2020). Lalu penelitian oleh Welly dan Gusni (2022) menemukan dari 257 responden murid sekolah dasar, 49% (126) sebagai korban, 32.3% (83) sebagai pelaku dan 18.7% (48) sebagai pelaku dan korban. *Cyberbullying* telah mengancam keselamatan nyawa murid sekolah dasar di Tasikmalaya pada tahun 2022, awalnya di-bully sambil direkam lalu disebar di media sosial dan menurut Praktisi Media Sosial dari Komunikonten Hariqo Wibawa Satria (2022) juga sudah termasuk ranah *cyberbullying* karena berawal dari pembiaran kasus *bullying* sebelumnya pada korban .

Murid yang mengalami *cyberbullying* tidak mengetahui apa yang harus dilakukan untuk mengatasinya (StopBullying, 2021). Menurut Lisda Sundari (2023) yang merupakan Ketua Yayasan Lentera Anak, murid sekolah dasar yang menjadi korban *cyberbullying* perlu diingatkan untuk memanfaatkan fitur lapor atau blokir yang disediakan oleh media sosial karena korban jarang memanfaatkannya. Lanjut Lisda, korban memerlukan bantuan orang lain dengan melaporkan apa yang dialami kepada orang tua, guru atau teman agar korban tidak kehilangan semangatnya.

Menyadari permasalahan yang terjadi, maka tulisan ini bertujuan untuk membuat strategi literasi digital dengan merancang media edukasi berbasis *board game* tentang *cyberbullying* untuk murid sekolah dasar. Tulisan ini menggunakan metodologi ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey pada tahun 1996 yang berasal dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implement* dan *Evaluate* (Wibawa dkk., 2017: 75-76). Hasil dari penelitian ini diharapkan *board game* yang dirancang dapat memberikan pemahaman terkait *cyberbullying* seperti bahaya *cyberbullying* kepada korban, pelaku

bahkan yang hanya menyaksikan sekaligus memberikan pemahaman terhadap murid sekolah dasar dalam menanggapi *cyberbullying* sebagai korban seperti melakukan lapor atau blokir dan menghindari menjadi pelaku lalu memberikan pemahaman terkait pentingnya literasi digital melalui media edukasi *board game*.

Menurut Nurseto (2011), media edukasi atau media pembelajaran merupakan suatu wahana yang dapat berupa benda, bahan, alat atau suatu keadaan yang digunakan sebagai penyalur pesan dan informasi belajar. Permainan dapat digunakan sebagai media edukasi karena memberikan visualisasi dari permasalahan yang nyata juga beberapa komponen di dalam permainan seperti *game status*, instruksi dalam game, dan *tools* dapat membimbing pemain secara aktif menggali pengetahuan dan strategi ketika bermain (Vitianingsih, 2016). Dengan bermain, seseorang dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan dalam belajar termasuk anak-anak (Mazur-Stommen & Kate, 2016; Mackay, 2013). *Game-based learning* akan membantu pemain untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan yang didapatkan melalui pemecahan masalah dari tantangan di dalam permainan yang juga memberikan perasaan pencapaian terhadap sesuatu oleh pemain (Qian & Karen, 2016).

Menurut Smith (2014), *board game* dapat digunakan dalam kegiatan belajar karena *board game* membantu fokus pada topik yang sedang dimainkan dan memperkuat pengalaman belajar. *Board game* adalah istilah yang digunakan untuk sebuah permainan yang menggunakan papan dengan memainkan bidak yang ditempatkan, dipindahkan atau dikeluarkan dari papan yang ditandai dengan pola (Noda dkk., 2019). Sehingga *board game* yang dibuat sebagai *game-based learning* dapat digunakan sebagai media yang memberikan informasi terkait *cyberbullying*.

Ada beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai dasar pemahaman untuk tulisan itu. Beberapa penelitian terdahulu tersebut adalah penelitian yang dilakukan oleh Prasetya (2021) yang berjudul Analisis Sosiopragmatik Tindak Tutur *Cyberbullying* di Grup *WhatsApp* Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas 6 yang bertujuan mengetahui bentuk tindak tutur suatu kasus *cyberbullying* yang dialami murid kelas enam sekolah dasar. Hasil dari penelitian terdahulu mengungkapkan ujaran yang dilontarkan pelaku adalah hinaan fisik, kebohongan terhadap teman, menuliskan suatu hal yang menyakitkan dan suatu pengancaman kemudian untuk korban mengalami stres, kebingungan serta tidak langsung menceritakan kepada orang tua atau guru.

Penelitian kedua yang dilakukan oleh Makkatenni, dkk. (2021) yang berjudul Molly Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti Perilaku Perundungan. Tujuan dari penelitian ini adalah menguji efektivitas *board game* Molly Polly yang interaktif untuk memberikan informasi preventif *bullying* tradisional kepada murid usia 7-12 tahun. Hasil dari penelitian ini adalah *board game* Molly Polly efektif karena ketika dimainkan dapat digunakan untuk memberikan informasi dalam mencegah *bullying* tradisional.

Penelitian yang ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurfaiziah, dkk. (2024). Penelitian dengan judul Pengembangan Video Animasi Tentang Pencegahan Perilaku *Bullying* di Sekolah Dasar ini mempunyai tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi berupa video animasi terkait *bullying* termasuk *cyberbullying* dengan menggunakan metodologi ADDIE. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran media animasi yang efektif dan menarik bagi siswa terkait *bullying*.

Metode

Tulisan ini didasarkan dari hasil penelitian perancangan dan pengembangan *board game* dengan menggunakan pendekatan *mixed method* dan tahapan metodologi ADDIE. *Mixed method* merupakan kombinasi kelebihan masing-masing antara pengumpulan data kuantitatif dan kualitatif untuk menjawab pertanyaan suatu penelitian (Creswell dkk., 2010).

Menurut Mulyana (dalam Fiantika, 2022), pendekatan kualitatif merupakan penelitian dengan metode ilmiah yang mendeskripsikan data fakta dan data dengan kata-kata terhadap subjek penelitian untuk mengungkapkan suatu fenomena. Sedangkan pendekatan kuantitatif berdasarkan pengukuran kuantitas atau jumlah yang berlaku untuk fenomena yang diekspresikan dalam bentuk kuantitas (Kothari, 2004: 3).

Pengumpulan data menggunakan kuesioner skala dikotomi, kuesioner skala likert dan wawancara. Skala dikotomi atau skala Guttman adalah skala dengan dua pilihan jawaban seperti pernah-tidak pernah, benar-salah dan lainnya (Sugiyono, 2019:96) yang digunakan pada aspek kuantitatif pengumpulan data awal kepada murid untuk mencari data pemahaman *cyberbullying* murid sekolah dasar pada tahap *Analysis* dari ADDIE. Menjawab pernyataan kuesioner skala dikotomi dengan sesuai yaitu sesuai dengan kunci jawaban adalah 1 dan salah adalah 0 yang dikonversikan dalam persentase sehingga jawaban sesuai adalah 100% dan tidak sesuai adalah 0%.

Responden data awal pada tahap *Analysis* adalah seorang guru dari salah satu sekolah dasar di Salatiga dan 208 murid dari tiga sekolah dasar di Salatiga yang merupakan *simple random sampling*. *Simple random sampling* merupakan sampel dari populasi secara acak tanpa mempertimbangkan strata yang ada (Sugiyono, 2019:82). Pada tahap *Implementation*, *board game* akan diuji kepada responden murid yang pernah mengalami *cyberbullying* sehingga merupakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik *sampling* dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2019:85).

Kuesioner skala likert adalah skala terkait fenomena sosial yang melakukan pengukuran sikap, pendapat dan persepsi seseorang. Pilihan pertanyaan dari instrumen berupa gradiasi positif mengarah negatif dari pilihan seperti sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju dan sangat tidak setuju (Sugiyono, 2019:93). Penggunaan kuesioner skala likert digunakan pada aspek kuantitatif untuk mencari kriteria respon murid terkait *board game* yang dibuat untuk menilai keberhasilan *board game* pada tahap *Implementation* memberikan materi terkait *cyberbullying* kepada responden murid sekolah dasar. Mencari data penilaian respon murid menggunakan rumus $X = \frac{\text{skortotalresponsiswa}}{\text{skormaksimumresponsiswa}} \times 100\%$. Persentase hasil penilaian respon murid menurut kriteria terdapat pada Tabel 1. Kriteria Respon Murid (Nurfaizah dkk., 2024).

Tabel 1. Kriteria Respon Murid

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Tidak Baik
0-40	Sangat Tidak Baik

Sumber: Nurfaizah dkk., 2024

Wawancara adalah interaksi komunikasi untuk mendapatkan informasi yang telah ditentukan yang berbentuk pertanyaan-pertanyaan (Wood dalam Devi, dkk. 2024). Wawancara dilakukan secara tatap muka yang pada tahap *analysis* dilakukan kepada guru untuk mencari data terkait *cyberbullying* murid dan penggunaan *board game* pada pembelajaran murid lalu wawancara terhadap ahli dari *cyberbullying* dan *game designer* untuk pengujian validasi materi dan kepraktisan *board game* yang dibuat pada tahap *implementation* serta tanggapan guru ketika pengujian terkait *board game*. Wawancara merupakan aspek kualitatif yang dianalisa secara tematik. Analisis tematik merupakan analisa untuk mengidentifikasi pola atau menentukan tema melalui data yang dikumpulkan (Braun & Victoria, 2006).

Metode ADDIE yang dikembangkan oleh Dick dan Carey yang terdiri dari 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation* (Wibawa dkk., 2017: 75-76).

Pada tahap *analysis* mencari data awal untuk mengetahui pemahaman *cyberbullying* murid sekolah dasar kelas 4-6 juga mencari tentang penggunaan *board game* sebagai media belajar. Pengumpulan data dengan menyebarkan kuesioner skala dikotomi kepada murid dan wawancara terhadap guru.

Pada tahap *design* melakukan penentuan dan pembuatan *prototype board game* sesuai dengan data pada tahap *analysis*.

Tahap *development* adalah tahap melakukan uji coba atau *playtesting* pada *prototype board game* yang dibuat pada tahap *design* yang tetap melihat hasil dari tahap *Analysis* agar dapat memperbaiki *prototype* agar konsep tetap sesuai lalu melakukan *playtesting* untuk mencari *bug* atau kecacatan pada *prototype* agar *board game* berjalan dengan baik. Pengujian dibantu oleh anggota Kelompok Bakat Minat *GameDev* dan *board game* juga dicetak pada tahap *development*.

Lalu pada tahap *implementation*, hasil dari *development* dilakukan pengujian kepada ahli *cyberbullying* untuk menguji validasi materi dan ahli *game designer* menguji kepraktisan *board game* yang menggunakan wawancara untuk mengumpulkan data selanjutnya akan dilakukan pengujian *board game* yang dilihat pada hasil respon murid sekolah dasar menggunakan skala likert sekaligus tanggapan guru terkait *board game*. Kriteria responden murid yang dipilih adalah yang pernah mengalami *cyberbullying*.

Pada tahap *evaluation* akan melakukan evaluasi dari tahap *analysis, design, development* dan *implementation*. Pada tahap *Evaluation* juga mengevaluasi kendala yang dialami sehingga dapat menjadi acuan sebagai penelitian selanjutnya.

Hasil dan Pembahasan

Pada tahap analisis dilakukan langkah awal yaitu mengumpulkan data untuk menemukan masalah dan solusi. Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner untuk murid sekolah dasar kelas 4-6 yang berjumlah 208 murid sampel dan seorang guru. Pada kuesioner murid menggunakan skala dikotomi dengan menjawab benar atau salah dari suatu pernyataan yang diberikan yang berjumlah 20 butir. Pada kuesioner juga terdapat terkait jenis *cyberbullying* beserta contoh perilakunya dengan menjawab pernah atau tidak pernah terlibat *cyberbullying* serupa.

Setelah pengumpulan data maka akan dilakukan analisis data yang didapat. Dari 20 butir pernyataan yang dijawab seluruh sampel, jika seluruhnya menjawab dengan sesuai maka total nilainya adalah 4160 lalu total yang diraih oleh sampel adalah 2807

sehingga rata-rata adalah 0,67475. Dikonversikan persentase maka menjadi 67.48% yang dari skala 0% sampai 100% maka persentase di atas 50% sehingga pemahaman terkait *cyberbullying* mengarah memahami tetapi tidak sepenuhnya memahami.

Tabel 2. Hasil Jawaban Responden

Pernyataan/Item	Kunci Jawaban	Hasil Jawaban Responden	
		Sesuai	Tidak Sesuai
<i>Cyberbullying</i> adalah <i>bullying</i> yang terjadi di media sosial	Benar	171	37
Pelaku <i>cyberbullying</i> bisa rahasia	Benar	156	52
<i>Cyberbullying</i> hanya merugikan korban	Salah	72	136
<i>Cyberbullying</i> hanya terjadi ketika jam sekolah	Salah	184	24
<i>Cyberbullying</i> hanya terjadi di grup media sosial kelas	Salah	181	27
<i>Cyberbullying</i> dilakukan oleh orang yang lebih tua kepada yang muda	Salah	115	93
Pemahaman tentang <i>cyberbullying</i> harus dipelajari oleh semua orang	Benar	151	57
Pelaku <i>cyberbullying</i> tidak dapat dihukum	Salah	143	64
Membalas ejekan seseorang dengan ejekan di media sosial adalah <i>cyberbullying</i>	Benar	109	99
Memanggil teman dengan sebutan hewan di media sosial adalah <i>cyberbullying</i>	Benar	165	43
Memanggil teman dengan sebutan gendut di media sosial merupakan tindakan <i>cyberbullying</i>	Benar	186	22
Melakukan <i>prank</i> mengancam sebagai candaan kepada teman di media sosial bukan tindakan <i>cyberbullying</i>	Salah	105	103
Mengeluarkan teman kelas dari grup media sosial kelas karena tidak suka bukanlah <i>cyberbullying</i>	Salah	115	93
Berikut perilaku <i>cyberbullying</i> menggunakan akun lain untuk menjahili teman di media sosial	Benar	114	94
Memblokir orang tak dikenal yang mengejek saya di media sosial merupakan tindakan <i>cyberbullying</i>	Salah	86	122

Menghina pemain lain di <i>game online</i> karena permainannya buruk adalah <i>cyberbullying</i>	Benar	179	29
Menyebarkan foto lucu teman tanpa sepengetahuan teman untuk mengejeknya merupakan <i>cyberbullying</i>	Benar	163	45
Mengucilkan teman di grup media sosial kelas karena bukan teman dekat merupakan tindakan <i>cyberbullying</i>	Benar	144	64
<i>Cyberbullying</i> dapat dilakukan oleh anggota keluarga sendiri	Benar	143	65
Anak kecil tidak bisa melakukan <i>cyberbullying</i> kepada orang dewasa	Salah	125	83
Total:		2807	1352
Rata-rata:		67.48%	32.50%

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2024

Jumlah responden yang telah bersinggungan dengan *cyberbullying* sebanyak 80.29% atau 167 responden Menggunakan bentuk-bentuk *cyberbullying* oleh Willard (2005) jumlah kasus *cyberbullying* yang dialami yaitu *flaming* merupakan jenis *cyberbullying* yang paling banyak dialami oleh responden.

Tabel 3. Keterlibatan *Cyberbullying*

Jenis <i>cyberbullying</i>	Pelaku	Korban	Keduanya	Total
<i>Flaming</i>	19	58	43	163
<i>Exclusion</i>	12	46	24	108
<i>Harassment</i>	12	36	15	78
<i>Denigration</i>	9	39	11	70
<i>Impersonation</i>	5	51	2	60
<i>Cyberstalking</i>	13	25	7	52
<i>Outing/Trickery</i>	14	19	6	45

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2024

Penggunaan internet oleh responden yaitu untuk *youtube* sebanyak 142, media sosial sebanyak 123, *game* sebanyak 147, belajar sebanyak 82, kelas daring sebanyak 18 dan *browsing* di internet sebanyak delapan.

Untuk guru dilakukan wawancara terkait *cyberbullying* murid kelas 4-6 sekolah dasar oleh seorang guru yang bernama Ibu Arlita Aryana Omegawati, yang merupakan guru kelas 6 dari SDN Salatiga 06. Ibu Arlita mengatakan bahwa internet sudah penting untuk murid kelas 4-6 juga sudah rentan terhadap *cyberbullying*. Terkait literasi digital murid, bahwa literasi digital murid rendah dan menyatakan bahwa pemahaman terkait *cyberbullying* masih banyak yang belum memahaminya. Ibu Arlita menjelaskan pemahaman *cyberbullying* sangat penting bagi murid karena guru maupun orang tua

tidak bisa sepenuhnya mengawasi murid ketika menggunakan internet. Diungkapkan oleh Ibu Arlita bahwa perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh murid dilakukan secara tidak sadar karena dianggap sebagai candaan semata. Murid yang terlibat *cyberbullying* tidak mengetahui bahwa harus melaporkannya dan juga karena takut seperti hasil wawancara dengan Ibu Arlita.

“mereka itu tidak tahu bisa laporkan secara langsung dan banyak yang takut untuk melaporkannya kepada guru” (Arlita Aryana Omegawati, 2023)

Terkait media edukasi, media edukasi yang dapat digunakan untuk memberikan pemahaman *cyberbullying* kepada murid kelas 4-6 sekolah dasar adalah media edukasi yang memiliki sifat partisipasi murid dan menarik perhatian murid untuk mempelajari *cyberbullying* kemudian *board game* dapat digunakan sebagai media edukasi. Seperti yang diungkapkan Ibu Arlita:

“beberapa kali disini pernah menggunakan board game buat belajar atau beberapa kegiatan lainnya, seru gitu dan membantu pembelajaran” (Arlita Aryana Omegawati, 2023)

Dari analisis data dapat disimpulkan bahwa murid kelas 4-6 sekolah dasar tidak sepenuhnya memahami *cyberbullying* seperti hasil yang juga didapatkan pada penelitian oleh Murni dkk., pada tahun 2023 yang berjudul Pencegahan Cyberbullying pada Siswa melalui Health Literacy pada SDN 03 Alai Kota Padang yang mendapatkan nilai 67.1 poin sehingga tidak sepenuhnya memahami *cyberbullying*. Dari poin-poin pernyataan skala dikotomi bahwa masih banyak yang beranggapan hanya korban yang dirugikan. Terkait perilaku *cyberbullying*, masih banyak yang tidak bisa membedakan perilaku *cyberbullying* maupun bukan *cyberbullying* selain itu banyak yang beranggapan bahwa perilaku *cyberbullying* itu sebuah candaan semata dari hasil wawancara dengan Ibu Arlita.

Keterlibatan *cyberbullying* sebagai pelaku maupun korban atau keduanya sudah dialami murid sekolah dasar lalu cara untuk menangani *cyberbullying* masih belum dipahami oleh murid agar *cyberbullying* tidak berlanjut. Sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Prasetya (2021) bahwa murid mengalami hinaan fisik, dibohongi dan tidak langsung melaporkan yang dialami.

Dari guru, media untuk memberikan pemahaman *cyberbullying* kepada murid sekolah dasar kelas 4-6 bersifat melibatkan partisipasi murid dan menarik. *Board game* dapat digunakan sebagai media edukasi yang hasil dari analisis data dapat digunakan sebagai materi yang akan diangkat di dalam *board game* yang dirancang.

Design

Pada tahap *design*, melakukan perancangan konsep *board game* seperti tujuan permainan, mekanik utama yang akan digunakan, latar permainan, dasar cerita, komponen dan penyusunan aturan dasar sehingga menghasilkan *prototype* dari *board game* yang mengacu pada tahap *analysis*. Seperti yang dilakukan oleh Maryanti dkk. (2021), yang berjudul Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar yang mengkonsepkan *board game* sehingga menghasilkan *prototype* pada tahap *design* yang juga mengacu pada tahap *analysis*.

Mengacu pada tahap *analysis* dan tujuan penulisan, konsep tujuan permainan yaitu menjelaskan pemain bahaya *cyberbullying* termasuk untuk seluruh pihak yaitu korban, pelaku dan yang hanya menyaksikan. Lalu, *cyberbullying* bukanlah sebuah candaan, memberikan contoh perilaku *cyberbullying* sehingga dapat lebih mengetahui perilaku *cyberbullying* di internet, mengingatkan pemain untuk melapor kepada media digital atau orang terdekat juga memblokir ketika ada perilaku *cyberbullying* yang menyimpannya atau orang lain di dunia digital dan pentingnya kompetensi literasi digital untuk mengatasi *cyberbullying*.

Konsep mekanik utama adalah *cooperative* yang membuat pemain membantu satu sama lain untuk mengatasi *cyberbullying*. Hal ini juga dapat membuat pemain untuk menerapkan kerja sama atau saling bantu membantu untuk menyelesaikan suatu hal yang dalam pembahasan ini adalah *cyberbullying* yang ada di internet. Seperti penelitian oleh Riar dkk., (2024) yang berjudul *Altruism or egoism – how do game features motivate cooperation? Aninvestigation into user we-intention and I-intention* menunjukkan bahwa partisipan termotivasi untuk membantu dibandingkan mengedepankan egoisme setelah bermain *game* dengan mekanik *cooperative*.

Konsep latar permainan adalah internet lalu cerita adalah teman sekelas seluruh pemain yang mengalami *cyberbullying* yang perlu ditolong dengan menghentikan pelaku agar tidak menyebarkan ke teman lainnya. Penggunaan pemain sebagai teman yang terkena *cyberbullying* agar dapat mengaitkan dengan kehidupan di sekolah terutama pertemanan di kelas.

Lalu membuat komponen untuk *board game* yang dirancang untuk mendukung konsep-konsep tersampaikan kepada pemain sebagai *prototype*. Komponen sementara dibuat menggunakan kertas HVS untuk mempermudah koreksi dan tidak mengeluarkan banyak biaya. Aturan dasar juga dibuat untuk mengatur fungsi komponen-komponen yang ada dan cara bermain dari *board game* yang akan menjadi buku petunjuk untuk *board game*.

Selanjutnya *prototype* akan dilakukan beberapa kali tahap uji coba atau *playtesting* untuk menguji komponen yang ada apakah sesuai dengan konsep yang dibentuk. *Balancing* juga dilakukan pada proses ini agar *board game* tidak terlalu mudah diselesaikan atau sulit diselesaikan sekaligus untuk menentukan waktu bermain agar tidak terlalu lama sekaligus *balancing* komponen agar jumlahnya sesuai beserta aturan dan cara bermain dari *board game* untuk mendukung komponen dan konsepnya. Hal ini dilakukan pada tahap *development*.

Judul dari *board game* adalah SARING yang merupakan kependekan dari Siaga *Cyberbullying*. Selain itu SARING dipilih juga karena salah satu *gameplay board game* adalah pemain memisahkan perilaku *cyberbullying* dan bukan *cyberbullying* yang merupakan konsep untuk pemain sehingga lebih mengetahui perilaku *cyberbullying* di internet.

Development

Pada tahap *development* akan dilakukan beberapa kali *playtesting* atau uji coba yang berguna untuk mencari permasalahan dari *prototype* sehingga menambah, mengurangi atau mengganti konsep atau komponen untuk menyempurnakan *prototype*. Tidak lupa melakukan *balancing* dari *prototype* sehingga *board game* dapat berjalan dengan baik dan seimbang antar pemain dan *board game*. *Balancing* dengan melakukan beberapa kali uji coba dapat membuat *game* menjadi berjalan dengan lancar dibanding tanpa *balancing* seperti penelitian yang dilakukan oleh Becker dan Daniel (2020) yang

berjudul *What is Game Balancing? An Examination of Concepts* yang meneliti rancangan *game* tanpa *balancing* akan stagnan sedangkan yang melakukan *balancing* akan berjalan dengan baik. *Playtesting* dan *balancing* dibantu anggota Kelompok Bakat Minat (KBM) *GameDev* dari Universitas Kristen Satya Wacana.

Dari hasil uji coba awal dengan anggota KBM, beberapa konsep komponen tidak sesuai dengan konsep tujuan permainan sehingga diubah agar mendukung konsep tujuan permainan. Komponen yang dimaksud adalah Kartu Netiket *Cyberbullying* yang tidak ada kartu yang menunjukkan mem-*bully* dengan bercanda sehingga dibuat Kartu Netiket *Cyberbullying* yang bercanda sehingga pesan yang ingin disampaikan pada konsep tujuan permainan dapat tersampaikan.

Pada proses *balancing* terdapat beberapa perubahan pada aturan dasar dan cara bermain untuk membuat permainan tidak sulit diselesaikan dan permainan tidak terlalu lama untuk menyelesaikannya. Perubahan ini juga membuat *board game* yang sebelumnya dapat selesai 30 menit lebih menjadi 20 menit dan dibuatkan versi lebih singkat yaitu 15 menit. *Balancing* cara bermain juga membuat konsep mekanik menjadi lebih ditingkatkan penggunaannya. Beberapa komponen juga ditambahkan dan dikurangi jenis maupun jumlah beberapa komponen setelah uji coba untuk *balancing* dari komponen yang ada sehingga tidak berlebihan atau kekurangan sekaligus dapat mem-*balance*-kan permainan.

Interaktif dari *board game* masih kurang yang menjadi permasalahan pada pemandu yang tidak ada interaksi dengan pemain sehingga pemandu tidak melakukan komunikasi dengan pemain terkait *cyberbullying*. Perubahan yang dilakukan adalah pemandu menanyakan alasan seluruh pemain kenapa perilaku tersebut merupakan *cyberbullying* dari Kartu Netiket *Cyberbullying* yang mereka atasi yang sebelumnya pemain langsung menyatakan bahwa Kartu Netiket *Cyberbullying* adalah *cyberbullying* saja.

Setelah melakukan perbaikan pada tahap awal *playtesting* maka dilakukan *playtesting* lagi dari hasil perbaikan selanjutnya melakukan *playtesting* untuk mencari kecacatan atau yang dikenal dengan istilah *bug* pada *board game* yang bisa membuat *board game* tidak berjalan dengan semestinya. Sebuah *bug* yang terjadi jika pada kartu Media Digital yang terdapat Kartu Target *Cyberbullying*, Kartu Ajakan *Cyberbullying*, Kartu Lonceng *Event* dan Kartu Spesial Multitasking yang kartu-kartu tersebut aktif setelah mengambil Kartu Kompetensi. Aturannya adalah kartu selain Kartu Kompetensi yang aktif hanya satu saja setelah Kartu Kompetensi sehingga jika urutan tumpukannya adalah Kartu Kompetensi, Kartu Lonceng *Event* lalu Kartu Target *Cyberbullying* yang menyerang pemain maka Kartu Target tetap berada di atas tumpukan kartu yang membuat pemain lain tidak mau ke media digital tersebut yang menyebabkan permainan terganggu. Sehingga diubah aturan Kartu Target dan Kartu Ajakan *Cyberbullying* tetap aktif meski berada pada kondisi tersebut.

Setelah melakukan perbaikan maka dilakukan *playtesting* lagi dari hasil perbaikan sehingga dapat menyempurnakan *prototype* dari *board game*. Kemudian menggambar sketsa untuk ilustrasi dari referensi yang telah digunakan untuk mempermudah pemain memahami komponen lalu *layout*, ukuran, material dan ilustrasi dari komponen *board game* agar pemain nyaman menggunakan komponen. Dalam tahap ini perlu diperhatikan juga keamanan pengguna sebagai contoh dari kartu yang akan dicetak sudut-sudutnya dibuat tumpul sehingga tidak menyakiti pemain ketika bersentuhan.

Board game memiliki beberapa jenis komponen yaitu Papan Permainan, Buku Petunjuk, Buku Pojok Informasi, Kotak Netiket, Netiket Cyberbullying, Netiket Bukan Cyberbullying, Kartu Kompetensi Literasi Digital dari masing-masing media digital, Kartu Target Cyberbullying, Kartu Ajakan Cyberbullying, Kartu Lonceng Event, Kartu Spesial Multitasking, Kartu Event, Token Kuota, Kantung Kuota, Kartu Maintenance, Kartu Bonus, Kartu Tips, Kartu Pelaku, Lembar Karakter, Token Karakter, Token Spesial Multitasking, Token Penanda Kuota, Token Media Digital, Token Tracker Permainan Tempat Kumpul Cyberbullying, Tempat Kumpul Bukan Cyberbullying, Tempat Kompetensi dan Tempat Terpakai.

Kertas ivory dengan ketebalan 260 gsm dipilih untuk komponen seperti lembar karakter, token karakter, token kuota dan lainnya tetapi juga membutuhkan kertas *yellow board* agar lebih tebal sehingga komponen kokoh dan tidak mudah rusak. Ivory 310 gsm dipilih untuk kartu-kartu *board game* dengan alasan kartunya tebal yang membuatnya tidak mudah rusak sekaligus ilustrasi kedua sisi tidak tembus ketika dicetak. Stiker vinyl dipilih untuk melapisi kotak dari *board game* karena daya tahannya yang baik. Setelah dicetak maka *board game* akan diujikan pada tahap *implementation*.

Implementation

Tahap selanjutnya adalah mengujikan *board game* yang telah dicetak. Pengujian terlebih dahulu dilakukan dengan wawancara kepada ahli terkait materi *cyberbullying* dan ahli *board game* yang selanjutnya akan diujikan kepada target audiens yaitu murid sekolah dasar kelas 4-6. Para ahli akan diajak bermain *board game* terlebih dahulu yang kemudian akan melakukan sesi wawancara.

Ahli terkait materi *cyberbullying* adalah Ibu Dr. Heru Astikasari Setya Murti, MA. sebagai dosen Fakultas Psikologi UKSW untuk validasi materi *board game* yang dinyatakan bahwa dari segi materi *cyberbullying* yang ada di *board game* sudah sesuai. Penggunaan kompetensi literasi digital juga sudah sesuai. *Board game* juga sudah cukup interaktif. Konsep tujuan permainan pada tahap *design* dapat tersampaikan kepada murid dengan catatan beberapa tujuan seperti murid dapat ingat untuk lapor atau blokir kasus *cyberbullying* yang dialami sudah baik akan tetapi bisa langsung diuji ke murid agar lebih akurat. Seperti hasil wawancara:

“kesesuaian dari materi sudah sesuai untuk murid lalu penggunaan kompetensi literasi digital juga sesuai. Dari interaktifnya juga sudah bagus, terutama interaksi antara pemandu dengan murid yang pemandu dapat menjelaskan atau menggaris bawahi terkait cyberbullying. Lapor atau blokir itu sudah baik konsepnya tetapi lebih baik diujikan langsung kepada murid agar lebih akurat.” (Dr. Heru Astikasari Setya Murti, MA. 2024)

Untuk visual, ilustrasi komponen sudah sesuai. Beberapa komponen juga sudah sesuai dan buku informasi yang ada sudah berfungsi dengan baik untuk memberikan informasi tambahan dari materi *cyberbullying board game* tetapi perlu diperhatikan kesalahan ketiknnya. Lalu komponen tips yang ada sudah membantu untuk memberikan informasi untuk terhindar dari *cyberbullying* atau tidak melakukan tindakan *cyberbullying*. Pemandu juga sangat dibutuhkan ketika bermain *board game* SARING.

Beberapa catatan dari Ibu Tika yaitu penjelasan cara bermain pada buku petunjuk dibuat agar lebih mudah dimengerti terutama untuk yang tidak sering bersinggungan dengan *board game* karena termasuk sulit dipahami sehingga perlu direvisi. Untuk *gameplay* perlu ditambahkan yaitu ketika mengambil kartu kompetensi literasi digital

pemain perlu mengatakan jenis kartu kompetensinya agar pemain dapat mengingat terkait literasi digital tersebut.

Catatan dari Ibu Tika diperbaiki terlebih dahulu kemudian pengujian selanjutnya yaitu dengan Bapak Hery Prasetya dari Hompimpa Books and Game sebagai *game designer* untuk menguji kepraktisan *board game* yang didapatkan hasil bahwa *board game* sudah praktis. *Gameplay* sudah dapat dipahami lalu mekanik utama yang digunakan yaitu *cooperative*, dinyatakan sudah dapat membangun kesadaran pemain dalam saling membantu untuk menghadapi *cyberbullying* di *board game* juga dapat diterapkan di dunia nyata. Tema yang berada di internet juga sudah sesuai untuk mengungkap materi *cyberbullying*. *Board game* ini telah layak untuk digunakan karena tidak ditemukan kecacatan atau *bug* yang dapat membuat *board game* tidak berjalan. Sudah interaktif dan penjelasan tujuan yang ingin disampaikan dari *board game* juga sudah dapat tersampaikan dengan baik contoh salah satu konsep tujuan *board game* yaitu lapor dan blokir *cyberbullying* yang dilakukan secara repetitif dapat mengingatkan pemain untuk melakukan lapor pelaku bahkan melapor ke orang tua atau guru dan blokir pelaku.

Penjelasan pada buku petunjuk sudah jelas dan bisa dimengerti. Ilustrasi dan warna yang digunakan pada komponen juga sudah bagus lalu dari segi material sudah sesuai. Untuk kejelasan fungsi setiap komponen sudah jelas penjelasannya di buku petunjuknya. Seperti hasil wawancara:

“penjelasan buku sudah oke, ilustrasi dan pemilihan warnanya sudah bagus lalu materialnya sudah bagus terutama kartunya yang pakai ivory 310 itu sudah pilihan yang bagus karena di Hompimpa juga nyetak kartu standardnya 310. Fungsi komponen juga sudah jelas.” (Hery Prasetya, 2024).

Untuk persiapan sudah cukup akan tetapi bisa lebih dipercepat dengan cara tidak menggunakan bungkus komponen kartu-kartu agar bisa langsung diambil. Dari segi area *set-up board game* sudah cukup, tidak terlalu memakan tempat lalu kemasan juga tidak terlalu besar dan tidak memakan tempat ketika disimpan. Seperti hasil wawancara:

“persiapannya sudah cukup tapi bungkus kartu bisa dihilangkan untuk mempercepat. Ukuran set-upnya sudah cukup, tidak kebesaran untuk memakan tempat dan kemasannya juga tidak kebesaran juga tidak memakan tempat sehingga sudah praktis.” (Hery Prasetya, 2024).

Catatan dari Bapak Hery ada pada komponen yang perlu disesuaikan seperti komponen Tempat Kompetensi yang digunakan untuk menaruh Kartu Kompetensi yang dibutuhkan untuk dicek pemandu yang berfungsi menyelesaikan *cyberbullying* lebih baik dihilangkan saja dan langsung memberikan kepada pemandu. *Ebook* tidak perlu Token Spesial *Multitasking* untuk mengaksesnya untuk mengurangi beban dari token. Untuk teks pada setiap komponen perlu diperhatikan karena ada beberapa kesalahan ketik.

Masukan dari para ahli untuk *board game* direvisi sebelum diujikan kepada target audiens yaitu murid sekolah dasar kelas 4-6. Setelah melakukan revisi dan uji coba lagi karena ada perubahan pada *board game* lalu melakukan pengujian kepada tujuh murid kelas 6 SDN 03 Cebongan. Ketujuh murid dipilih oleh sekolah sebagai sampel karena murid-murid tersebut pernah mengalami *cyberbullying*. Pengujian dilakukan dilakukan

di ruang kelas 6 sekolah dengan diberikan waktu 30 menit setelah persiapan atau *set-up board game* selesai. Terdapat dua sesi pada implementasi kepada murid yang sesi pertama dengan empat murid dan sesi kedua dengan tiga murid sesuai dengan jumlah pemain *board game* yaitu tiga sampai empat pemain. Masing-masing sesi memainkan *board game* sebanyak satu kali dan masing-masing sesi menghabiskan waktu selama 15 menit untuk bermain lalu 5 menit mengisi kuesioner skala likert untuk post-test. Untuk memenuhi waktu maka murid sesi kedua mengikuti sesi pertama untuk penjelasan cara bermain dan komponen agar sesi kedua mencukupi waktu yang diberikan. Pada implementasi, penulis juga ikut bermain tetapi sebagai pemandu karena guru-guru ada kesibukan lain yang tidak memungkinkan untuk membantu tetapi beberapa kali Bapak Muhammad Hermawan Ary Wibowo, seorang guru, mengawasi jalannya pengujian secara singkat yang juga akan diminta tanggapannya terkait *board game*.

Kendala utama implementasi kepada murid adalah faktor yang luput dari manajemen waktu yang direncanakan yaitu murid ke kamar mandi dan pemanggilan murid sesi kedua yang keluar ruangan setelah penjelasan cara bermain dan komponen sehingga membuat waktu terulur. Waktu yang terulur ini membuat penelitian melebihi waktu yang ditentukan meski sejak awal *pre-test* tidak dilakukan sehingga meminta kelebihan waktu sangat dibutuhkan melakukan post-test yaitu mengisi kuesioner skala likert pada sesi kedua.

Gambar 1. Pengujian kepada murid sekolah dasar SDN 03 Cebongan.



Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2024

Hasil *post-test* yaitu setelah bermain *board game* oleh murid dapat dilihat pada hasil penilaian respon murid sekaligus untuk mengetahui apakah *board game* SARING dapat digunakan untuk mempelajari *cyberbullying*. Hasil dapat dilihat pada Tabel 3. Hasil Penilaian Respon Murid.

Tabel 4. Hasil Penilaian Respon Murid.

Pernyataan	Perse ntase	Kate gori
Cara bermain mudah untuk dipahami	78.57 %	Baik
Durasi sudah cukup	82.14 %	Sang at Baik

<i>Game</i> mudah dimenangkan	82.14 %	Sang at Baik
<i>Game</i> ini menyenangkan untuk dimainkan	92.86 %	Sang at Baik
Saya ingin bermain <i>game</i> ini lagi bersama teman-teman	96.43 %	Sang at Baik
Ilustrasi komponen menarik	96.43 %	Sang at Baik
Gambar dari komponen <i>board game</i> sudah jelas dan sesuai keterangannya	87.50 %	Sang at Baik
Penggunaan warna sudah sesuai dan tidak membingungkan	92.86 %	Sang at Baik
Komponen dari board game sudah nyaman digunakan	78.57 %	Baik
Tulisan komponen mudah dibaca dan dipahami	86.90 %	Sang at Baik
Desain papan permainan menarik	89.29 %	Sang at Baik
Fungsi dari seluruh Komponen yang ada sudah jelas sehingga mudah untuk dimengerti	78.57 %	Baik
Dari bermain <i>board game</i> ini saya dapat memahami jenis-jenis <i>cyberbullying</i> yang ada dan contoh kasusnya	92.86 %	Sang at Baik
Dari bermain <i>board game</i> ini saya dapat memahami bahwa <i>cyberbullying</i> tetaplh <i>cyberbullying</i> meski dilakukan sebagai candaan	92.86 %	Sang at Baik
Dari bermain <i>board game</i> ini saya dapat mengetahui bahwa tindakan <i>cyberbullying</i> sangat berbahaya untuk semua pihak bukan hanya korban	100.0 0%	Sang at Baik
Dari bermain <i>board game</i> ini saya dapat mengetahui bahwa siapa saja bisa menjadi pelaku maupun korban	96.43 %	Sang at Baik

Dari bermain <i>board game</i> ini saya dapat mengingat untuk langsung lapor atau blokir perilaku <i>cyberbullying</i> yang saya temui di Internet ataupun yang menimpa saya	100.00%	Sangat Baik
Dari bermain <i>board game</i> ini saya dapat mengetahui tips mengantisipasi agar tidak menjadi korban atau pelaku <i>cyberbullying</i>	96.43%	Sangat Baik
Dari bermain <i>board game</i> ini saya dapat memahami tentang pentingnya mempelajari literasi digital untuk mengatasi <i>cyberbullying</i>	96.43%	Sangat Baik
Rata-rata	89.73%	Sangat Baik

Sumber: Dokumen Pribadi Penulis, 2024

Hasil rata-rata penilaian dari respon murid mendapatkan persentase sebesar 89.73% yang lebih besar dari 81% sehingga termasuk dalam kategori sangat baik sehingga memungkinkan untuk digunakan mempelajari *cyberbullying*.

Responden murid juga memberi catatan berupa *board game* seru untuk dimainkan bersama teman-teman, ingin memainkannya lagi dan berharap *board game* dapat dijual. Catatan lain, seorang murid kurang nyaman pada papan permainan yang berbentuk *puzzle* karena ketika bermain mudah untuk lepas yang mengacaukan komponen lain di atasnya sehingga direvisi kuncian *puzzle* papan permainan agar menjadi lebih kuat mengunci antar sesama *puzzle*.

Kemudian dari Bapak Hermawan memberikan tanggapan bahwa penilaian *board game* lebih baik kepada murid saja dan *board game* yang bisa dipakai ketika ada kegiatan sekolah tentang *bullying* atau di pelajaran Budi Pekerti. Seperti hasil wawancara:

“beberapa kali ada kegiatan terkait bahaya bullying dari sekolah jadi mungkin board game bisa dipakai atau mata pelajaran Budi Pekerti terkait bullying.” (Muhammad Hermawan Ary Wibowo, 2024).

Dari pengujian, materi *board game* sudah sesuai dan *gameplay* dari *board game* sudah berjalan dengan baik. *Board game* SARING juga sudah memungkinkan untuk digunakan mempelajari *cyberbullying* oleh target audiens dan *board game* memungkinkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Tidak hanya *board game* SARING yang dapat digunakan pada suatu kegiatan, *board game* lain yang dapat digunakan untuk kegiatan lain seperti hasil dari penelitian oleh Putri dkk, (2024) yang berjudul Perancangan Board Game Sebagai Media Deteksi Dini Gejala ADHD pada Anak Usia 10-12 Tahun yang memungkinkan *board game* digunakan sebagai pendeteksi dini gejala ADHD pada anak usia 10-12 tahun.

Evaluation

Tahap *evaluation* adalah tahap akhir dari ADDIE. Hasil dari pengujian kepada ahli dengan wawancara menunjukkan validasi materi *board game* secara keseluruhan materi *cyberbullying* sudah sesuai dan terkait validasi kepraktisan media *board game* bahwa sudah praktis dan sudah layak untuk dimainkan.

Hasil selanjutnya dari target audiens yaitu murid sekolah dasar sehingga menghasilkan hasil penilaian respon murid. Penilaian respon murid terhadap *board game* menggunakan skala likert mendapatkan rata-rata 89.73% yang masuk ke dalam kategori sangat baik sehingga *board game* SARING memungkinkan untuk digunakan menyampaikan materi terkait *cyberbullying*. *Board game* SARING juga dapat digunakan untuk pembelajaran di kelas atau kegiatan tertentu yang berkaitan dengan *bullying*. Selain itu mengedepankan interaktif ketika bermain *board game* sehingga menjadi media edukasi yang baik dalam penyampaian materi terkait *cyberbullying* seperti penelitian oleh Joy & Tamunokuro (2018) yang berjudul *Utilization of Interactive and Non-Interactive Media for Teaching and Learning Courses in Faculties of Education in Universities in Rivers State* menghasilkan bahwa media edukasi yang interaktif lebih baik dibandingkan non-interaktif dalam penyampaian materi kepada peserta didik.

Pada butir-butir hasil penilaian respon murid setelah memainkan *board game* dapat memahami bahwa *cyberbullying* berbahaya kepada seluruh pihak dan bukan sebuah candaan, memahami penanganan dan antisipasi *cyberbullying* seperti melakukan lapor dan blokir. Selain itu memahami jenis dan contoh perilaku *cyberbullying* dan dapat memahami pentingnya literasi digital.

Kendala yang dialami adalah waktu pengujian terhadap target audiens yang singkat sehingga tidak dapat melakukan *pre-test* untuk bisa mendapatkan uji *paired t-test* untuk mendapatkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang menentukan keefektifan *board game* sehingga bisa menjadi penelitian selanjutnya bagi penulis atau penulis lain dalam menguji keefektifan *board game* SARING.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemahaman murid sekolah dasar kelas 4-6 terkait *cyberbullying* masih belum memahami sepenuhnya yaitu sebanyak 67.48% dengan menggunakan skala dikotomi. Sebanyak 80.29% atau 167 responden terlibat *cyberbullying*.

Responden murid masih menganggap bahwa apa yang dilakukan hanyalah sebatas candaan semata lalu masih banyak yang tidak bisa membedakan perilaku *cyberbullying* dan bukan *cyberbullying*. Salah satu hal yang dapat dilakukan untuk mengatasi *cyberbullying* melaporkan pelaku juga perilaku *cyberbullying* yang dilakukan dapat membantu korban tetapi murid sepenuh belum memahami hal tersebut.

Respon positif sejumlah pihak seperti Ibu Dr. Heru Astikasari Setya Murti, MA. sebagai dosen psikologi dari Fakultas Psikologi Universitas Kristen Satya Wacana terkait materi *cyberbullying* yang sudah sesuai kemudian Bapak Hery Prasetya dari Hompimpa Books and Game sebagai *game designer* yang menyatakan bahwa *board game* sudah interaktif dan berfungsi dengan baik. Hasil penilaian respon dari murid dari murid yang pernah mengalami *cyberbullying* pada *post-test* yang menggunakan skala likert memberikan penilaian rata-rata 89.73% yang merupakan kategori sangat baik.

Hasil penilaian respon murid pada tahap *implementation* setelah memainkan *board game* dapat memahami bahwa *cyberbullying* berbahaya dan berbahaya kepada seluruh pihak seperti korban, pelaku atau yang hanya menonton. Hasil didapatkan bahwa responden memahami penanganan dan antisipasi *cyberbullying* seperti melakukan lapor dan blokir. Selain itu memahami jenis dan contoh perilaku *cyberbullying* dan dapat memahami pentingnya literasi digital. Lalu catatan dari murid yang senang memainkan *board game* SARING dan tanggapan guru yang menyatakan *board game* bisa digunakan

di sekolah atau kegiatan terkait *bullying* sehingga memungkinkan untuk digunakan mempelajari *cyberbullying*.

Kendala yang adalah manajemen waktu tahapan *implementation* yang tidak terlalu baik sehingga *pre-test* tidak bisa terlaksanakan untuk mendapatkan data *pre-test* dan *post-test* untuk menguji keefektivan *board game*. Untuk menentukan keefektivan *board game* dalam meningkatkan pemahaman *cyberbullying* atau tidaknya maka perlu adanya penelitian lebih lanjut.

Adapun saran penelitian selanjutnya selain menguji efektivitas *board game* SARING adalah dengan media yang berbeda pada target audiens yang sama atau media yang sama dengan target audiens yang memiliki jenjang pendidikan di bawah atau di atas penelitian ini.

Board game SARING memungkinkan untuk digunakan kepada murid sekolah dasar kelas 4-6 dalam mempelajari *cyberbullying*. *Board game* memungkinkan untuk digunakan di pelajaran sekolah atau kegiatan terkait *bullying*. Yang harus diperhatikan adalah harus ada pembimbing yang dapat menjelaskan terkait *cyberbullying* selain sebagai pemandu di *board game*.

Referensi

- Anam, K. (2023). Paling Rendah di ASEAN, Literasi Digital RI Cuma 62%. Retrieved October 30, 2024, from <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230214171553-37-413790/paling-rendah-di-asean-tingkat-literasi-digital-ri-cuma-62>
- Antama, F., Mukhtar, Zuhdy., & Heri, P. (2020). Faktor Penyebab Cyberbullying yang Dilakukan oleh Remaja di Kota Yogyakarta. *Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan*, 1(2). <https://doi.org/10.18196/jphk.1210>
- Arifina, A.S. (2022). Keamanan Digital Bagi Anak Usia Sekolah Dasar. Retrieved October 30, 2024, from <https://www.detik.com/edu/detikpedia/d-6417007/keamanan-digital-bagi-anak-usia-sekolah-dasar>
- Bastian, A., Dadan, Z. Dadan, R., & Yucki, P.E., (2022). Implementasi Teknik Motion Graphic dan VFX Terhadap Video Edukasi *Cyberbullying*. *Infotech Journal*, 8(2). <https://doi.org/10.31949/infotech.v8i2.2329>
- Becker, A. & Daniel, G. (2020). What is Game Balancing? - An Examination of Concepts. *PARADIGMPlus*, 1(1). 22-41. <https://doi.org/10.55969/paradigmplus.v1n1a2>
- Beran, T., & Li, Q. (2005). Cyber-harassment: A study of a new method for an old behavior. *Journal of Educational Computing Research*, 32(3), 265-277. <https://doi.org/10.2190/8YQM-B04H-PG4D-BLLH>
- Braun, V. & Victoria, C. (2006). Using Thematic Analysis in Psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2). <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Dani, J.A. & Wibisono, A.B. (2013). Iklan Layanan Masyarakat Tentang Cyberbullying untuk Membentuk Awareness Masyarakat. *Jurnal Desain Komunikasi Visual UPN "Veteran" Jatim*, 2(1), 13-19, <https://eprints.upnjatim.ac.id/4236/>
- Devi, A. S., Khusul, H., Ramadhan, S.A., Achmad, K. & Isa, M., A. (2024). Mewawancarai Kandidat: Strategi untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas. *Master Manajemen*, 2(2). 66-78. <https://doi.org/10.59603/masman.v2i2.387>
- Fiantika, F.R. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif (1st. ed)*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Firdausya, I. (2021). Survei: 87% Anak Indonesia Main Medsos Sebelum 13 Tahun. Retrieved October, 30, 2024, from <https://mediaindonesia.com/humaniora/398511/survei-87-anak-indonesia-main-medsos-sebelum-13-tahun>
- Hague, C. & Saray, P. (2011). Digital Literacy Across the Curriculum. *Curriculum & Leadership Journal*, 9(10). <https://www.nfer.ac.uk/publications/digital-literacy-across-the-curriculum/>

- Ihsan, D & Mahar, P. (2021). Akses Medsos Picu Meningkatnya Cyberbullying di Kalangan Siswa. Retrieved October, 30, 2024, from <https://www.kompas.com/edu/read/2021/05/04/160600571/akses-medsos-picu-meningkatnya-cyber-bullying-di-kalangan-siswa>
- Joy, A. & Tamunokuro, Y., I. (2018). Utilization of Interactive and Non-Interactive Media for Teaching and Learning Courses in Faculties of Education in Universities in Rivers State . *Research Journal of Mass Communication and Information Technology*, 4(1). 1-12. <https://doi.org/10.56201/RJMCIT>
- Kemenpppa. (2020). Stop *Cyberbullying!* Ciptakan Ruang Daring yang Aman Bagi Anak di Masa Pandemi Covid-19. Retrieved May, 2, 2023, from <https://www.kemenpppa.go.id/index.php/page/read/29/2775/stop-cyberbullying-ciptakan-ruang-daring-yang-aman-bagi-anak-di-masa-pandemi-covid-19>.
- Kontan. (2021). Cyberbullying Akan Berdampak Pada Seluruh Pihak yang Terlibat, Bahkan yang Hanya Diam. Retrieved May, 2, 2023, from <https://kilaskementerian.kontan.co.id/news/cyberbullying-akan-berdampak-pada-seluruh-pihak-yang-terlibatbahkan-yang-hanya-diam#:~:text=Dampak%20bagi%20pelaku%20yaitu%20akan,dapat%20dijauhi%20oleh%20orang%20lain>
- Kothari, C.R. (2004). *Research Methodology: Methods and Techniques (2nd ed.)*. New Age International Publishers.
- Leztizia, A. & Aditia, P. (2018). Perancangan Buku Komik Edukasi Pencegahan Perilaku *Cyberbullying* Pada Remaja. *e-Proceeding Art & Design*, 5(3), 1545-1551. <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/artdesign/issue/view/108>
- Mackay, R.F. (2013). Playing to learn: Panelists at Stanford discussion say using games as an educational tool provides opportunities for deeper learning. Retrieved October, 29, 2024 from <https://news.stanford.edu/stories/2013/03/games-education-tool-030113>
- Makateni, N., H., Ancencius, T., B., Rahmatika, S., T., Nurmila, & Nadiah, A. (2021). Molly Polly: Permainan Berbasis Media Pembelajaran untuk Mengedukasi Anti Perilaku Perundungan. *Jurnal Psikologi Insight*, 5(2), 116-129. <https://doi.org/10.17509/insight.v5i2.62765>
- Maryati, E., Asep, S., E., & Riduan, F. (2021) Pengembangan Media Board Games Berbasis Permainan Tradisional Egrang Batok untuk Siswa Sekolah Dasar. *BASICEDU*, 5(5). 4211-4226. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1486>
- Mazur-Stommen, S., & Kate, F. (2016). *Games for Grownups: The Rule of Gamification in Climate Change and Sustainability*. Indicia Consulting.
- Media Indonesia. (2022). Childfund Indonesia Luncurkan Kajian Perundungan Online di Indonesia. Retrieved May, 2, 2023, from <https://mediaindonesia.com/humaniora/544737/childfund-internationalluncurkan-kajianperundungan-online-di-indonesia>
- Media Indonesia. (2023). Cegah *cyberbullying*, 4000 Siswa SMA Ikuti Gerakan Literasi Digital. Retrieved May, 2, 2023, from <https://mediaindonesia.com/humaniora/572065/cegah-cyberbullying-4000-siswa-sma-ikuti-gerakan-literasi-digital>
- Murni, D., Yulastri, A., & Sidaria. (2023). Pencegahan Cyberbullying pada Siswa melalui Health Literacy pada SDN 03 Alai Kota Padang. *Buletin Ilmiah Nagari Membangun*, 6(1). 35-42. <https://doi.org/10.25077/bina.v6i1.508>
- Noda, S., Kentaro, S., & Mutsuhiro, N. (2019). The Effectiveness of Intervention with Board Games: A Systematic Review. *BioPsychoSocial Medicine*, 13(1). <https://doi.org/10.1186/s13030-019-0164-1>
- Nurfaizah, H., Neneng, L., M., Raihan, B., R., Vidi, A., F., & Rana, G.,N. (2024). Pengembangan Video Animasi Tentang Pencegahan Perilaku Bullying di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 8537-8547. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3>

- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19-35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Prasetya, E.P. (2021). Analisis Sosiopragmatik Tindak Tutur Cyberbullying di Grup WhatsApp Pada Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas 6. *ABDI DOSEN*, 5(3), 484-494. <https://doi.org/10.32832/abdidos.v5i3.933>
- Prastiwi, M. (2021). Data KPAI: Kasus Perundungan Paling Banyak Terjadi pada Siswa SD. Retrieved May, 2, 2023, from <https://www.kompas.com/edu/read/2021/10/25/112503471/data-kpai-kasus-perundungan-paling-banyak-terjadi-pada-siswa-sd?page=all>
- Putri, Y., E., Arie, T., S., P., & Jasson, P., (2024). Perancangan Board Game Sebagai Media Deteksi Dini Gejala ADHD pada Anak Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 24(2). 81-88. : <https://doi.org/10.9744/nirmana.24.2.81-88>
- Qian, M. & Karen. R.C. (2016). Game-based Learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, 63(1): 50-58. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2026.05.023>
- Ria, M., Benedikt, M., Rudrigger, Z., & Juho, H. (2022). Altruism or egoism – how do game features motivate cooperation? An investigation into user we-intention and I-intention. *Behaviour & Informan Technology*, 43 (6). 1017-1041. <https://doi.org/10.1080/0144929X.2023.2196581>
- Rohman, M.T., (2022). Tingkatkan Literasi Digital Anak Sekolah Dasar. Retrieved April, 27, 2023, from <https://radarsemarang.jawapos.com/artikel/untukmu-guruku/2022/06/30/tingkatkan-literasi-digital-anak-sekolah-dasar/>.
- Sadiyah, I.H. (2022). Literasi Digital Rendah, Hoax dan Cyberbullying Masih Merajalela. Retrieved April, 27, 2023, from <https://akurat.co/literasi-digital-rendah-hoax-dan-cyberbullying-masih-merajalela>.
- Silalahi, D.E. (2022). *Literasi Digital Berbasis Pendidikan: Teori Praktek dan Penerapannya (1st ed.)*. PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Smith, P. K., dkk. (2008). Cyberbullying: Its Nature and Impact in Secondary School Pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), 376-385. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x>
- Steer, O. L., Lucy, R. B., Thomas, B., & Jens, F.B. (2020). "I feel like everyone does it" - Adolescents' Perceptions and Awareness of the Association Between Humour, Banter, and Cyberbullying. *Computer in Human Behavior*, 108(1). <https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106297>
- StopBullying. (2021). Prevent Cyberbullying. Retrieved November, 3, 2024, from <https://www.stopbullying.gov/cyberbullying/prevention>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Tempo. (2022). Literasi Digital Dapat Mengurangi Tindakan *cyberbullying*. Retrieved May, 2, 2023, from <https://nasional.tempo.co/read/1620838/literasi-digital-dapat-mengurangi-tindakan-cyber-bullying>.
- Tempo. (2023). Mengatasi Cyberbullying di Sekolah. Retrieved November, 3, 2024, from <https://nasional.tempo.co/read/1739832/mengatasi-cyberbullying-di-sekolah>
- UNESCO. (2018). *A Global Framework of Reference on Digital Literacy Skills for Indicator 4.4.2*. UNESCO Institute of Statistic.
- Vitianingsih, A.V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1-8. <https://doi.org/10.25139/inform.v1i1.220>
- Welly & Gusni, R. (2022). Cyberbullying Selama Pembelajaran Daring pada Anak Sekolah Dasar. *JIK Jurnal Ilmu Kesehatan*, 6(2), 380-386. <http://dx.doi.org/10.33757/jik.v6i2.613>
- Wibawa, S.C., dkk. (2017). The Design and Implementation of an Educational Multimedia Interactive Operation System Using Lectora Inspire. *Elinvo*, 2(1), 73-79. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i1.16633>

- Wijayanto, X.A., Fitriyani, L. R., & Nurhajati, L. (2019). *Mencegah dan Mengatasi Bullying di Dunia Digital*. Lembaga Penelitian, Publikasi dan Pengabdian kepada Masyarakat London School of Public Relations Jakarta.
- Willard, N. (2005). *Cyberbullying and Cyberthreats*. Washington: U.S. Departement of Education
- Wismabratha, M. H. (2022). Bocah SD Korban Perundungan di Tasikmalaya Meninggal, Praktisi Ungkap Dampak Kekerasan Siber. Retrieved May, 2, 2023, from <https://regional.kompas.com/read/2022/07/21/110054478/bocah-sd-korbanperundungan-di-tasikmalaya-meninggal-praktisi-ungkap-dampak?page=all>